100+ PC-S JÁTÉKBEMUTATÓ ■ 25 VADONATÚJ HARDVER ÉS TECHNOLÓGIA ■ MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK EGYEDI KÓDOKKAL

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2011.02.

TELJES JÁTÉKUNK MAGYARUL!

ARMA II

A TAKTIKAI FPS-EK KIRÁLYA MOST A PC GURU DVD-JÉN

FELEJTSD EL A MODERN TECHNIKÁT!

BATTLEFIELD BC2 VIETNAM

ÚJRA VIETNAM A HELYSZÍN, DE EZÚTTAL EGY HIBÁTLAN KIEGÉSZÍTŐT KAPUNK

GTA 5, DIABLO III, MASS EFFECT 3, MAX PAYNE 3...

2011 LEGJOBBAN VÁRT PC-S JÁTÉKAI

100 PC-S JÁTÉK EXKLUZÍV BEMUTATÓJA CSAK A PC GURUBAN – MIT LEHET TUDNI RÓLUK, MIKOR JELENNEK MEG

FIATALSÁG, BOLONDSÁG

JÖN AZ ÚJ TOMB RAIDER!

A VALAHA VOLT LEGJOBB DOLOG, AMI LARÁVAL TÖRTÉNT? SOK-SOK VÁLTOZÁS, A SÍRKAMRÁK PERSZE MARADNAK

EXKLUZÍV! A MEGJELENÉS ELŐTT!

THE WITCHER® 2 ASSASSINS OF KINGS

KIPRÓBÁLTUK! ÉS MOST MINDEN INFÓT ÁTADUNK AZ ÉV LEGJOBBAN VÁRT SZEREPJÁTÉKÁRÓL

EZEK JÖNNEK 2011-BEN

25 ÚJ HARDVER & TECHNOLÓGIA

Ezek fogják megváltoztatni a PC-k világát

EZ A WOW MÁR NEM AZ A WOW

WOW: CATACLYSM

Egy teljesen új játékot kaptunk, pedig csak egy kiegészítőt vásároltunk...

DESIGNEREK, PROGRAMOZÓK ÉS FEJESEK

AKIK LÁTJÁK A JÖVŐT

Zseniális történetek a játékipar legelhivatottabb alakjairól

NEM CSAK KALANDJÁTÉK FANATIKUSOKNAK!

VISSZA A JÖVŐBE ELSŐ RÉSZ

Végre készült egy minőségi játékátirat

www.pcguru.hu

játéktesztek hírek letöltések
podcastadások
végigjátszások
játékadatbázis
fórumok nyereményjátékok

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Online koordinátor: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető:
Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

Szeretettel köszöntünk mindenkit az új évben!

Idei első számú favoritunk a PC Guru-olvasók nagy kedvence, a The Witcher 2, amelyet most élőben is sikerült kipróbálnunk, így egészen biztos, hogy a megjelenés előtt a PC Guru szállítja nektek a lehető legteljesebb bemutatót az Assassins of Kingsről.

Természetesen a máris az év RPG-jeként emlegetett The Witcher 2 mellett egy sor zseniális PC-s játék is megjelenik majd 2011-ben. Hogy pontosan melyek ezek, mit lehet tudni róluk, mikor jelennek meg – ez is kiderül a PC Guru mostani számából, csak lapozzatok a 20. oldalon kezdődő cikkünkhöz, amelyben bemutatjuk az idei év 100 legjobban várt PC-s játékát.

Hardver fronton is izgalmas év elé nézünk: jönnek az első 28 nm-en gyártott VGA kártyák, az Intel Sandy Bridge technológiája, az első színes e-book olvasók, az OLED kijelzős tévék és persze az év végén bemutatkozott Windows Phone 7 platformra épülő mobilok is. A PC Guruban most bemutatjuk azt a 25 vadonatúj terméket és technológiát, amelyek 2011-ben jó eséllyel alaposan felforgatják majd a számítástechnika és a mobil eszközök világát.

Végezetül hadd ajánljam figyelmetekbe az első teljes játékunkat 2011-ben: DVD-nkről most a taktikai FPS-ek királyát, az ArmA2-t telepíthetitek. Reméljük, hogy sokan örültök majd ennek a nagy névnek, és hogy találkozunk majd a szervereken!

A Guru legyen veletek!

Shoebaron

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
014 The Witcher 2: Assassins of Kings
020 100+ PC-s játék 2011-ből
026 Red Faction Armageddon
030 Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
036 Tomb Raider

TESZT

040 World of Warcraft: Cataclysm
046 Battlefield: Bad Company 2 Vietnam
049 Deathspank: Thongs of Virtue
050 Apache Air Assault
052 Harry Potter and the Deadly Hallows part 1
054 Create
056 Two Worlds II
058 Back to the Future ep. 1: It's about time
062 The Ball
063 CSI: Fatal Conspiracy
064 Best of Konzol 2010
068 Gran Turismo 5
070 Your Shape: Fitness Evolved
072 Wii-oldal
073 DS-oldal
074 Xbox Live Arcade
075 iPhone-oldal

GURU EXTRA

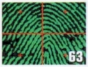
032 Akik ismerik a jövőt

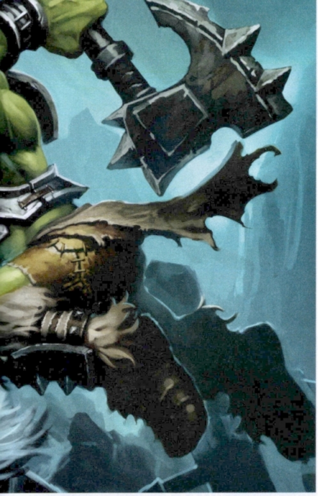
HARDVER

082 Hardver hírek
087 Guru ÁlomPC
088 Forradalom menetrend szerint
091 Hardverbemutatók
092 Ez várható 2011-ben
098 Razer Nostromo teszt
099 Razer Mamba és Naga teszt
100 Homok a gépezetben
102 Hardver-mentőöv

ROVATOK

076 Top5 Classic
077 Nosztalguru
078 Gondolatébresztő
104 Levrov
106 Külvilág





46

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM

Jó zenék, véres ütközetek, új pályák és fegyverek – bár minden kiegészítő ilyen lenne

56

TWO WORLDS 2

Hibetetlen, de végül tényleg megjelent – és megérte várni rá

14

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Érettebb, színesebb, gazdagabb – és Geralt új tulajdonságait még nem is említettük

AZ ÚJÉV KAPCSÁN MINDENKI FOGADKOZIK, EZ NEM ÚJDONSÁG – DE MI AZ, AMIT SOHASEM VÁLLALNÁL SZILVESZTER ÉJJELÉN?

Shoebaron

Mindig is az „új év, új Csongor!" felkiáltással és egy sor fogadalommal kezdem az elsejéket. Azon, hogy mit nem vállalnék, még sosem gondolkoztam. Talán még egy újságot? És az is sanszos, hogy autóversenyző és nyelvészprofesszor sem leszek.

Bate

Megvallom, engem sosem fogott el ez a fogadalomőrület, így nem is nagyon foglalkoztam ezzel szilveszter éjjel. Ha valamit el akarok érni, vagy meg akarok csinálni, ahhoz nekem nem nagyon kell, hogy eljöjjön az év vége.

Miguel

Hadilábon állok a fogadalmakkal, mert amit sikerült tartanom, azt nem szilveszterkor tettem, amit meg mégis, azt másnap megszegtem. Tanuljunk hát ezekből: sosem fogadom meg többé, hogy elkezdek mozogni, egyszerűen csak nekilátok.

Chris

A harmadik WoW-kiegészítő is felkerült a polcomra – méghozzá díszdobozban –, ideje lenne elfogadnom a tényt, hogy hiába is fogadkozom az MMO-k ellen, mindig veszítek. De a „többet nem iszom" is kezd hajlani, és még csak harmadika van.

Joc

Olyan fogadalommal biztosan nem büntetném magam, ami valamiféle lemondással, valaminek az abbahagyásával jár, pl.: nem tolok az arcomba több sütit, nem játszom többet hajnalig, nem bömböltetem a zenét a szomszédok nagy örömére stb.

Midnite_

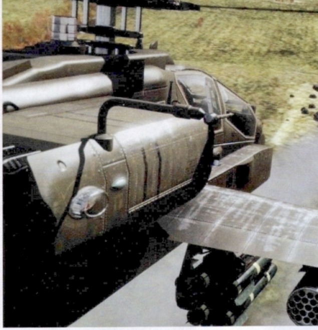
Próbáltam megfogadni mindenféle normális életmódra hasonlító dolgot, de sosem tartottam be őket. 3 éve ezért azt a fogadalmat tettem, hogy többé nem fogok újévkor megfogadni semmit. Ennek betartása érdekében a világon semmit se vállalnék.

Chocho

Nagyon sok dolog jutott eszembe, melyek egy része bele sem férne a magazin profiljába (nagyon nem, hehehe), de hogy egy ide illőt is említsek, semmi pénzért nem fordítanék hátat a játékoknak, mert ebből a hobbiból nem szeretnék kinőni soha.

szati

Hogy nem főzök, nem kóstolok új ízeket és nem eszek jókat. Hogy nem folytatok értelmetlen politikai vitákat, hogy nem ítélkezek esztétikai kérdésekben. Ja, és nem fogadnám meg soha, hogy hétfőként nem focizok többet a barátaimmal.



HADVISELÉS FELSŐFOKON

ArmA II

[ÍRTA JOHNBART] Ha már az óévet egy kitűnő háborús FPS-sel búcsúztattuk, úgy dívik, hogy 2011-et is egy nagyágyúval köszöntsük – mellékletünkön ezúttal a taktikai FPS-ek királya, az ArmA 2 vár rátok!

Nehéz elfogulatlanul írnom mostani teljes játékunkról, a Bohemia Interactive termékpalettájához ugyanis igen gyengéd szálak fűznek (na persze nem úgy): közös történetünk a 2001-es Operation Flashpointig nyúlik vissza, mely megjelenésekor a hatalmas, korlátok nélkül bejárható területeinek, überrealisztikus játékmenetének, remek MI-jének, valamint hatalmas vezethető/repülhető gépparkjának köszönhetően egy csapásra a legjobbak közé emelte a militarista cseh fejlesztőket. Az évtized eleje így voltaképp a játékipar egyik legösszszetettebb, de egyben legtartalmasabb, iránymutató taktikai FPS-ét termelte ki – kis túlzással azt is mondhatnám, hogy a BIS-nek azt követően „csupán" a recept finomhangolásával kellett foglalkoznia, mely 2009 nyarára az ArmA 2 képében végre tökéletesen beérett.

„FEKETE ORSZÁGOT ÁLMODTAM ÉN..."

Hogy mit is jelent ez? Nos, egyszerűen azt, hogy a fentebb boncolgatott „opflesses" örökség természetesen az ArmA 2-ben is tovább él, a BIS azonban jóval többet kínál, mint merő grafikai tuningot – na nem mintha ezen a téren gond lenne a játékkal, a terep ugyanis remekül fest: a fejlesztők nem lacafacáztak, a szóló- és multiplayer hadműveletek egy nagyjából 225 km2-es területen zajlanak, mely České Stredohorín, egy cseh tájvédelmi körzeten alapul, amely kis módosításokkal Csernarusszia („Feketeoroszország") név alatt jelenik meg képernyőnkön. A terület kellőképp változatos: városok, szántóföldek, erdők, hegységek tarkítják a pályát, így magas részletesség és látótáv mellett (no meg amikor épp nem próbálnak megölni minket) igazán pazar látványban lehet részünk. Bevonulásunk okát egyébként egy igen kellemetlen polgárháborús helyzet adja, melyben a főbb szerepeket az amerikai tengerészgyalogság, a helyi kormányerők, egy radikális jobboldali csoport, kommunista lázadók, illetve az utóbbiakat segítő oroszok játsszák. Gondolom nem meglepő, hogy a játék sava-borsát adó kampány során mi magunk az első bagázst erősítjük: ötfős mélységi felderítő alakulatunkkal javarészt a frontvonal mögött garázdálkodva a vörösök felaprításával vesszük ki részünket a „békefenntartásból".

Bár a sztori nem túl eredeti, a megvalósítás sokkal inkább az, a hadjárat ugyanis kifejezetten dinamikus, jóval többről van itt szó, mint egymás után fűzött bevetések soráról. Csernarusszia él és lélegzik, az egyes frakciók nélkülünk is állandó harcban állnak egymással, a célterület felé haladva így sokszor botlunk spontán tűzharcokba, baráti és ellenséges őrjáratokba, vagy épp kétségbeesett civilekbe – ha nem nyitnak ránk tüzet, el is beszélgethetünk az utunkba kerülőkkel, akik általában vagy valami hasznos járulékos infóval látnak el minket, vagy opcionális feladatokkal, melyek teljesítése nem kötelező, de a STALKER:CS-hoz hasonlóan nagyban meghatározzák, hogy a továbbiakban hogyan is viszonyulnak hozzánk az egyes frakciók. Ennek megfelelően, ha pl. Teréz anyaként minden utunkba kerülő civilen segítünk, igazi NATO-hérossá válunk, és akár a radikálisokat is összeboronálhatjuk a kormányerőkkel (miközben a lázadók egyre hevesebben próbálnak minket eltenni láb alól), ha azonban lesajnáljuk őket, urambocsá' járulékos veszteséget okozunk soraikban (pl. egy kevésbé jól irányzott bombázással), úgy számíthatunk rá, hogy a lakosság inkább ellenfeleink keze alá fog dolgozni. Kelet-európai kalandunk egyébként négy befejezéssel zárulhat, a szavatosságot emellett a négyfős ko-op mód, a fegyverek és járművek kipróbálására szolgáló, jópofa miniküldetéseket adó Armory, illetve a könnyen kezelhető küldetésszerkesztő biztosítja, melyhez a megjelenés óta már addonok és modok százait hozta ki a közösség...

Az első néhány nekifutásnál pár lépés elég lesz ahhoz, hogy átluggatva bukjunk a földre – a jelszó: nem szabad feladni!

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
505 Games

MŰFAJ
Taktikai FPS

MEGJELENÉS
2009. június 19.

GÉPIGÉNY

Processzor: P4 3 GHz

Memória: 1 GB RAM

Videokártya: 256 MB VRAM, Shader Model 3.0

Merevlemez: 10 GB

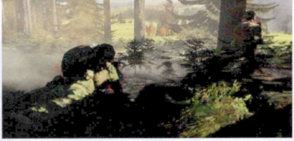
A BEVETÉS SZABÁLYAI

Mint azt fentebb említettem, az ArmA 2 taktikai FPS, melyben a zömében szabad ég alatt folyó gyalogos harc mellett a kurrens szárazföldi, légi (és némi vízi) haditechnika is fajsúlyos szerepet játszik (olyannyira, hogy 136 irányítható alkalmatosság kapott helyet a játékban a biciklitől az F-35-ig). A „taktikai" jelző két dolgot jelent, egyrészt hogy küldetéseink során meglehetősen szabad kezet kapunk választott módszereinket illetően, másrészt pedig, hogy a

ESET KÓD: CAYE2T

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit az eset.hu/pcguru címen beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.



Ha egy szóval kellene jellemeznünk a játékot, akkor mindenképpen a „észletesség" mellett tennénk le a voksunkat: az akciók, a felszerelés és a harcmozdulatok, de a környezet és a technikai megvalósítás tekintetében sem találni fogást a kidolgozáson.

fegyveres harc nem lesz sétagalopp. Az előbbi értelmében így a célterületet általában bárhonnan, bárhogyan megközelíthetjük osztagunkkal (vagy osztagainkkal, a játék vége felé ugyanis akár több csapat felett is rendelkezhetünk): ha akarjuk, egyetlen puskalövés nélkül kikerülhetjük az ellenséges őrjáratokat, ha biztosra megyünk, mindenkinek sunyin kiosztunk egy fejest, de ha neadjisten rátesszük kezünk egy páncélosra/helikopterre, akár meg is próbálhatjuk ledózerolni a célterületet, remélve, hogy elég lesz a meglepetés ereje, mivel az efféle botor megoldásokat a játék nem igazán díjazza.

CSAK MINT AZ ÉLETBEN

Bizony, az ArmA 2-ben minden a gondolkodásról és a terep okos kihasználásáról szól, semmint a jó reflexekről: itt nem fogunk rambózni, sokszor már egyetlen találattól fűbe harapunk (a Modern Warfare perkcsecsein nevelkedő terminátorok tehát készüljenek fel), a fegyverballisztika valósághű amennyire csak lehet, pontra lőni így hasalva is kihívás – mindezek mellett pedig ott van a kiváló és könyörtelen MI. A csaták mindegyike így egyszerre parás élet-halál harc, de egyben észjáték is – a fedezéktől-fedezékig rohanás, és az azok mögül leadott célzott lövések kettőse, mely egy igazán adrenalindús, de könnyűnek közel sem nevezhető háborús élményben ölt testet – cserébe azonban már a legkisebb tűzharc túlélése is dicsőség.

Persze realizmus ide vagy oda, mégis játékról van szó, néhány téren így az ArmA 2 az árkád megoldásoknál marad: bármenynyire is legyünk lesérülve, az elsősegélysátraknál mindig teljesen felgyógyíthatjuk magunkat, társaink pedig Jézus után szabadon kézrátétellel gyógyítják a legocsmányabb tüdőlövést is. Hasonló a helyzet egyébként a járművekkel is, harceszközeink javítása és újratöltése csupán másodperces meló, no de jól is nézne ki az a multis ütközet, ahol órákat kell várni, hogy feltankolják T-72-esünket…

KATONÁS JÁTÉK

A Bohemia Interactive ausztrál részlegénél fejlesztik a Virtual Battlespace elnevezésű rendszert, amit az amerikai és az ausztrál hadsereg is használ kiképzési célokra – persze hiába fut a VBS ugyanazon a motoron, mint az ArmA II, ott jó pár olyan lehetőség akad, ami a civil változatból kimaradt. Általában csupa olyasmiről van szó, ami nem nagyon hiányzik, de azért a részletes kiértékelő modullal lehetne mit kezdeni.

INTER ARMA ENIM SILENT LEGES

A Red Orchestra és a BiA után tehát ismét egy remek taktikai játékot kaptok, ha telepítitek a mellékletünkön terpeszkedő, cirka 10 gigás programot. A dinamikus, sandboxelemekkel dúsított hadjárat, az Armory-mód, a küldetésszerkesztő, valamint a kooperatív mód a műfaj igazán szavatos képviselőjévé teszik az ArmA 2-t. Nehéz játék, de ha egyszer belerázódsz, élmény lesz minden ütközet – mire vársz hát, Csernarusszián szükség van Rád!

DIGITÁLIS HONVÉDELEM

Mint említettem, az ArmA-közösség igen aktívan ontja az újabb egységeket tartalmazó addonokat és modokat – ezek felsorolására külön cikk sem lenne elég, mindenesetre egy számunkra különleges vállalkozásról mindenképp szeretnénk megemlékezni. Kristó „Flighthun" Kristóf ugyanis nem mást, mint Honvédségünk jelentősebb alakulatait kezdte el ArmA2 alá digitalizálni, az előzetes képek szerint kiváló eredménnyel. Az ArmA HDF Mod néven futó csomag előreláthatóan 2011 első felében kerül kiadásra.

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	MAGAS	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	30 FPS	25 FPS	16 FPS
Memória: 2 GB 1333 MHz DDR 3 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X4 640 3 GHz **VGA:** Gigabyte GV-R567ZL-1GI HD5670 1GB **Alaplap:** ASUS M4A78LT-M LE **Tápegység:** FSP 400W FSP400 PFC 80+	1600×1200-as felbontás, a haladó menüben minden a minimumon. A játék stabil 30 FPS-t produkál, a látvány nem lenyűgöző, de a program jól játszható.	1600×1200-as felbontás, a haladó menüben minden a „átlagos" értéken. A grafika javul, az FPS-érték pedig hibahatáron belül mozog, a játék jól játszható.	1600×1200-as felbontás, a haladó menüben minden „magas" fokozaton. A látvány szép, de a mozgás darabos, 16-os FPS-átlaggal a játék élvezhetetlen.
AQUA electromax GURU MAX	68 FPS	40 FPS	26 FPS
Memória: 2x 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB Samsung HD103SJ 32 MB Cache **CPU:** Intel Core i5 650 3.2GHz **VGA:** ASUS GeForce ENGTX460 DirectCu 1GB **Alaplap:** ASUS P7H55M **Tápegység:** Chieftec CTG-500-80P 500W	1600×1200-as felbontás, a haladó menüben minden a minimumon. A játék szakít, de nem valami szép – szerencsére a mosott textúrák nem rontanak az élményen.	1600×1200-as felbontás, a haladó menüben minden a „magas" értéken. A látvány sokkal szebb, és még a sűrűbb helyzetekben sem akad meg a játék.	1600×1200-as felbontás, a haladó menüben minden a maximumon. Nem hiába 2009-es a játék, a legmagasabb részletesség mellett gyönyörű, és csak néha akad meg.

Igazi háborúkkal játszani ízléstelen

A fenti kijelentés nem kisebb embertől származik, mint Sion Lenton, az Operation Flashpoint: Red River fő tervezője. Páran talán most felhúzzák a szemöldöküket – hé, az OpFlashben talán nem a realizmus a fő célkitűzés? Nos, Lenton szerint nagy különbség van a valóságot megközelítő és a valós eseményeket alapul vevő alkotások közt. „Van itt nálunk egy lány, a sógorát Afganisztánban egy rögtönzött robbanószerkezet (IED) ölte meg. Ezek után menjek be egy megbeszélésre, és kezdjek el arról beszélni, milyen frankón oldottuk meg a játékban az IED-ket? Ugyan a mi játékunkban is halnak meg katonák, de azért ezek mégiscsak a képzelet szülte helyzetek, nem pedig olyan háborús zónák, ahol brit katonák esnek el…" Persze ez nem akadályozza meg a játék felvezetésére hivatott marketingkampány kieszelőit abban, hogy ne a lehető legvalóságosabbnak tűnő háttértörténettel megáldott szereplőket tegyék be az aktuális trailerekbe: a legutóbb kiadottban például Knos őrmester mutatja be, mi is lesz a feladatunk Tadzsikisztánban (ami – mit ad isten – egy valóságos hely, bár tény, hogy brit katonák csak ritkán halnak meg arrafelé). Bár eleinte kicsit megijedtünk, hogy az új, négy főre redukált játékmenet majd szükségszerűen magával hozza az egyszerűsödést is, a látottak alapján már szinte biztos, hogy ez nem így lesz: a rövid videóban volt minden, amit az eddigi részekben megszoktunk (valósághű csillagos ég, az égből lecsapó A-10-esek, pontosan modellezett ballisztika, hogy csak a legalapvetőbbeket említsük).

Az első hírekkel szemben mégiscsak a komoly, taktikai vonal marad meg az Operation Flashpoint: Red Riverben

Titánok harca

Perli az EA-t az Activison!

A tavalyi esztendő egyik legszomorúbb játékvilágbeli fejleménye volt, hogy a Call of Duty-sorozatért felelős Infinity Ward két alapítóját, Jason Westet és Vince Zampellát elbocsátotta az Activison. A botrányos kirúgás következményeképpen az Infinity Ward közel ötven dolgozója lépett ki és igazolt át a Jason és Vince által frissen alapított Respawn Entertainmenthez, mely az EA szárnyai alatt fejleszt majd a jövőben. Az Activison persze ezt nem nézte jó szemmel, s decemberben beperelte az Electronic Artsot, mondván, hogy a kanadai óriáskiadó szerintük titokban már régen megtárgyalta a dolgokat Westékkel, akik a kirúgásuk előtt tömeges dezertálásra készültek az Activisontól, kellemetlen helyzetbe hozva ezzel a vállalatot. A vád 400 millió dolláros kártérítést követel az EA-től és a Respawntól, noha ténylegesen releváns bizonyítékokkal hivatalosan még nem álltak elő. West és Zampella tagad, az EA teljes mellszélességgel kiáll értük, a fogcsikorgatás pedig elkerülhetetlen. Az ügy egyébként eleve nevetséges, hisz a két alapítót már a Respawn megalakulása előtt kirúgták, ráadásul annak idején ugyanez a duó kísértetiesen hasonló körülmények között lépett le az EA-től is.

3 millió NFS World „előfizető"

Bizony, mi is mondtuk az előző számban, mekkora csalódás volt az NFS-MMO (kezd kicsit zavaros lenni ez a sok MMO elejű és végű rövidítés, remélem, azért még mindenkinek világos, miről van szó), és az EA is ingyenessé tette pár hétnyi látványos szenvedés után, és tessék: néhány hónap, és máris megjön az emberek kedve az ingyenes száguldozáshoz. Elemzők szerint persze sokat segített az is, hogy a közelmúltban oroszul, franciául, spanyolul és lengyelül is megjelent a World, de azért mindannyian tudjuk, hogy mi is itt a lényeg – pénzért senkinek sem kell, de azért ingyen pont megfelel az amúgy hiánypótló, minőségi játék.

NAGYON ÚGY TŰNIK, HOGY A LASSAN ESEDÉKESSÉ VÁLÓ BATTLEFIELD 3 NEM FUT MAJD A WINDOWS XP-VEL TELEPÍTETT GÉPEKEN

Crysis 2

kiadó **EA** fejlesztő **CRYTEK** megjelenés **2011. MÁRCIUS 25.**

Szinte semmi előzetesen tudható információnk nem maradt már a Crysis 2-ről, sőt, épp azon megy a harc, hogy minél hamarabb letesztelhessük majd (mi a februári számban már írni szeretnénk róla, az EA-nél pattog a labda pillanatnyilag). De addig se maradjunk olyan képek nélkül, amik láttán a PC-nk vinnyogva menekül el, miközben olyanokat kiabál vissza, hogy „megőrültél, ezt, én, Full HD-ban?", de ne is hallgassunk rá. A képekre nézve talán többekben felmerül, hogy ezek nem is screenshotok, vagyis közvetlenül a játékból vett képek, hanem olyan művészi munkák, amiket valami ügyes kezű piktor dobott össze a törököknek, de higgyétek el, ha van játék, ahol ez a két dolog teljesen megkülönböztethetetlen, akkor az a Crysis második része. Ott, ahol a szereplők épp szilánkosra lövik egymást, lehet egy kis külső tényező a dologban, de inkább csak a téma beállítását segítették, mintsem a minőséget javították fel. A minap azonban egy érdekes kérdés vetődött fel a szerkesztőségben: ha a Crysis 2 2023-ban játszódik, hogy lehet, hogy New York egy kicsit sem tér el attól, ahogy ma kinéz? Kicsit kutakodtunk, és kiderült, hogy Cevat Yerli már augusztusban megadta a kérdésre a választ: olyan helyszínt akartak, ami mindenkinek ismerős, és a Nagy Alma pont ilyen. Minek vesződnének azzal, hogy kitalálnak egy jobb színteret, amikor már készen várja őket egy majdnem tökéletes?

The Elder Scrolls V SKYRIM

kiadó **BETHESDA SOFTWORKS** fejlesztő **BETHESDA GAME STUDIOS** megjelenés **2011. NOVEMBER 11.**

Bár már korábban is tudtuk, hogy készül az új TES, azért jó volt hallani és látni a tavaly decemberi VGA-n, hogy nem tévedtek az informátoraink. Egyelőre sajnos semmi pontosat nem tudunk (de érdemes felkészülni a következő számunkban található monstre anyagra), de a címből az mindenképp kiderül, hogy ezúttal Skyrim tartományban kalandozhatunk majd. Skyrim a legészakabbra fekvő terület, a Nord nemzetség hazája, ami bár gazdaságilag erős, lakosság szempontjából pedig sűrűn lakott, azért az elmúlt századok háborúi nyomot hagytak rajta. Az Elder Scrolls jelenlegi történelme és helyrajza szerint nyolc nagyobb város van a területen, így a helyszínekkel nem lesz gond (hacsak a készítők nem gondolják úgy, hogy elég lesz a fele is, a többit meg felperzselte a háború). A vegyes népesség egyes elemei közt fennálló feszültség, a közelmúlt természeti csapásai és az egymással a hatalomért marakodó frakciók most is biztosítják majd a feszültséget, és ha hinni lehet az első nyilatkozatoknak, az Oblivion egyszerre szeretett és gyűlölt grafikus motorját sem kapjuk vissza (ami azért nem akkora baj, így az engine tizedik szülinapjának környékén). Ha most még valahogy a velünk együtt szintet lépő ellenfeleket is elfelejtik a Bethesdánál, a sorozat legjobb része jelenhet meg novemberben.

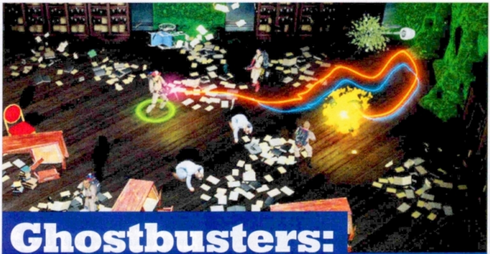
REPEDÉSEK A FALON

Emlékeztek, tavaly mekkora felháborodást váltott ki a Ubisoft új másolásvédelmi rendszere, ami csak akkor engedte futni a játékot, ha folyamatos internetkapcsolatban állt a cég szervereivel? A Settlers 7-tel együtt kaptuk meg, és sokáig úgy tűnt, a francia cég megtalálta A Megoldást a Problémára, hiszen a többi játékhoz képest igen sokáig tartott, míg a crackerek megtalálták az új DRM ellenszerét. Nos, most úgy tűnik, annyira mégsem volt sikeres a módszer: tavaly a RUSE a drákói szigorral működő védelem nélkül jelent meg, most pedig fű alatt érkezett egy frissítés, ami a tavaly megjelent, védett játékokat érinti – bár a program indításakor a továbbiakban is szükség lesz élő netkapcsolatra, a konkrét játékidő alatt már nem kell a megszakadó összeköttetés miatt aggódni, a Ubisoft ugyanis megszüntette a folyamatos ellenőrzést. Ennek a hírnek két fontos része van: egyrészt ha enyhítettek a kötelezettségeken, akkor a terv nem vált be, másrészt mivel ezt az egészet suttyomban próbálták elintézni, valami nagyon félrecsúszhatott – persze lehet, hogy mire az aktuális lapszám megjelenik, már rég tudjuk majd, hogy mi is volt a pontos ok.

A KINECT AZ MMORPG-KHEZ IS PASSZOL?

Az Xbox 360 új perifériája nemsokára a PC-s piacra is betörhet, és meglepő módon az online szerepjátékok világán keresztül keres utat ehhez. Elsőként a koreai GamePrix jelentette be, hogy Divine Souls című akció-MMORPG-jük a Microsoft mozgásérzékelőjével is játszható lesz, sőt, a csapat szerint az MS előbb vagy utóbb, de maximálisan nyitni fog az asztali számítógépek felhasználói felé, hisz az ő körükben hatalmas potenciál rejlik a Kinect kihasználása terén. Bár maga az elképzelés kissé vad, nem áll távol a valóságtól, s erre egy újabb projekt a bizonyíték, mely a Flexible Action and Articulated Skeleton Toolkit, röviden FAAST címet viseli. A kissé fapados eszköz a PC-khez csatlakoztatja a Kinectet, lényege pedig, hogy a játékosok a mozdulataikkal adják ki a billentyűparancsokat. Az interneten már kering egy ideje egy videó, melyben a FAAST a World of Warcraft: Cataclysm alatt üzemel, az eredmény pedig döbbenetes. A játék élvezetesnek tűnik a tévé előtt állva is, egy bossharc élményét pedig közelebb hozza, hogy valóban megizzadunk a játék alatt. A FAAST egyébként nem hivatalosan már lehetővé teszi azt, amiről a GamePrix alapítói álmodoztak, mert akármelyik játékkal üzemeltethető.

ÚJABB BÁMULATOS ELADÁSI REKORD: A CATACLYSMBŐL AZ ELSŐ 24 ÓRA ALATT 3,3 MILLIÓ PÉLDÁNYT ÉRTÉKESÍTETTEK VILÁGSZERTE



Ghostbusters: Sanctum of Slime

kiadó **ATARI** fejlesztő **WANAKO STUDIOS** megjelenés **N. A.**

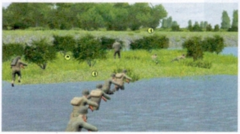
2009. júniusában jött ki a nem sokkal előtte bejelentett Ghostbusters-játék, ami bár nem váltotta be az összes (nyilvánvalóan túlzó) reményünket, így másfél év távlatából egész jó kis játék volt. Az Atari is hasonlókat gondolhatott, ugyanis nemrég jött a hír: letölthető tartalom formájában kibővítik kicsit a lehetőségeinket. A Sanctum of Slime már nélkülözi az alapjátékhoz összeálló színészek jelenlétét és munkáját (míg a Ghostbusters: The Game megírásában az eredeti filmet jegyző Dan Akroyd és Harold Ramis is részt vettek valamelyest, most semmi ilyesmiről nem szólnak a hírek – sajnos). A képek alapján a színészek hiányán túl lesz még pár újdonság: a legendás filmbéli jármű, az Echo-1 is kiesik a képből, hogy egy meglehetősen jellegtelen terepjáró-fagyiskocsi hibrid vegye át a helyét, és mintha a TPS-stílus sem maradna meg az eredeti formájában (kicsit feljebb került a kamera, nem lehetetlen, hogy a négy játékos együttműködésére írt rutint egyjátékos módban úgy oldják meg, hogy váltogathatunk majd a szereplők között). Persze kár lenne negatívan nekimenni a Sanctum of Slime-nak, a Szellemirtók alapjai olyan erősek, hogy nagyjából bármilyen vadhajtást elbírnak, és amíg protonfegyverekkel lövöldözünk New York szellemeire, nem lehet nagy baj. Kivéve persze akkor, ha összeérnek a sugarak.

Combat Mission – Battle for Normandy

kiadó **BATTLEFRONT.COM** fejlesztő **BATTLEFRONT.COM** megjelenés **N. A.**

Az átlagjátékosoknak lehet csömöre a világháborúktól, de a megszállottaknak még mindig van mit mutatni a témán belül: a Combat Mission-sorozat pont nekik készül, hiszen ritkán látott mélységeket ismerhet meg az az elszánt stratéga, aki kivárja a Battle for Normandy kiadását. Már a bejelentés mellé kiadott sajtóközleményen is látszik, hogy itt nem a megszokott minőség jön – na nem feltétlenül a hír köré rakott képek alapján kell eldönteni, mennyire lesz jó a játék, érdemes pár pillantást vetni az egyéb lehetőségekre is. A játék alapvetéseit nem érintik a változások, továbbra is a meglehetősen érdekes valós idejű–körökre osztott hibrid időfelfogást kell magunkévá tennünk (nagyjából három perc elég lesz megtanulni, hogy nem a kattintások gyorsasága és száma dönt, hanem hogy milyen ügyesen irányítjuk az egységeinket). A korábbi modern hadszínterek modellezése után a Combat Mission (a játékvilág egyéb szereplőivel ellentétes módon) visszatér a második világháborúba, és már abból is látszik, mennyivel nagyobb léptékről van itt szó, hogy összesen másfél hónap eseményeit élhetjük majd újra, azokat azonban a lehető legrészletesebb bontásban. A teljesen megújított környezeti elemek nemcsak zöldebbek és bujábbak a sorozatban korábban látottaknál, de az méteres pontossággal megalkotott térképeken minden fának jelentősége van. A méretarányok amúgy is fontos szerepet kapnak a játékban, minden egyes ember, jármű, ágyú és homokzsák mérethű mása valóságos társának, ez különösen az olyan fegyverek esetében lesz megdöbbentő, mint a Pak 43-as, a németek legjobb tankelhárító lövege. Természetesen a támadás sikere nem pusztán a fegyverek méretén múlik, a játék irányításakor olyan szempontokat is figyelembe kell vennünk, mint az egységek harcra foghatósága, a felderítési információk és a tüzérségi vagy légi támogatás oka. A megjelenésről pontos információ még nincs, de nyilvánvaló, hogy kell némi idő, ha valóban jó színvonalon akarják hozni a készítők ezt a meglehetősen komoly feladatot.

Nagyon oda kell figyelnünk minden lépésre – Normandiában nincs helye hibáknak



TOP 10

MAGYARORSZÁG 12.20 – 11.26

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Bár a fórumok izzanak az elégedetlen vásárlók panaszaitól, az Activision lassan felrajzolja a térképre Magyarországot.

PCG 11.01 **83%**

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Ezeket a vicces hozzászólásokat régen Chris írta, azonban most már nem ez van, pillanatnyilag épp a Catalysmmel nyomja...

PCG 11.02 **XX%**

FIFA 11

Télen még a legszigorúbb szülők sem szólhatnak rá a gyerekekre, hogy ugyan, menjenek ki néha a szabad levegőre: -10 fokban az ilyesmit büntetik.

PCG 10.11 **91%**

ASSASSIN'S CREED

Furcsa, hogy még mindig az első részt viszik az emberek, főleg annak fényében, hogy minden hónapban leírom, mekkora csalódás is volt annak idején.

PCG 08.05 **79%**

THE SIMS 3: LATE NIGHT

Hirtelen last nightot olvastam, ami viccesebb lenne: az átbulizott este után másnapos simeket terelgető játék – le kéne védeni az ötletet.

PCG 10.07 **78%**

THE SIMS 3

Lassan eljutok oda, hogy nyereményjátékot hirdetek: mindenki írjon vicces Sims 3-történeteket a levrovba, hogy legyen mit idetenni!

PCG 09.07 **87%**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Igazából én már nem is NFS, hanem TDU-lázban égek. A lényeg persze az, hogy legyen valami hárombetűs autós játék!

PCG 10.12 **89%**

ASSASSIN'S CREED 2

Na, látjátok, a második rész megvásárlása igenis dicséretes cselekedet – itt már játék is van, nemcsak szépen kidolgozott Jeruzsálem.

PCG 10.05 **92%**

THE SIMS 2

Szűz Mária, Jézus anyja: vajon milyen szekta adta ki kötelező jelleggel a tagoknak, hogy vásárolják fel a hazai Sims 2-készleteket?

PCG 04.10 **91%**

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Állítólag XP-n már nem fut majd a Battlefield 3 – itt az ideje felkötni a gatyát minden olyan olvasónak, akit érint ez a probléma!

PCG 10.04 **93%**

A BLIZZARD ELISMERTE, HOGY TITAN LESZ A 2014-RE TERVEZETT ÚJ MMO-JUK CÍME – TIPPÜNK SZERINT BIZTOS LESZ ÁTJÁRÁS A WOW-BÓL

Might and Magic Heroes VI

kiadó **UBISOFT** fejlesztő **BLACK HOLE ENTERTAINMENT** megjelenés **2011**

Korábban már beszámoltunk a magyar Black Hole (újabb) nagy dobásáról, és akkor megígértük, hogy nyomon követjük majd a történéseket. Nos, íme: a srácok a közelmúltban közszemlére tették a Stronghold egységeket, és mi nagy elégedettséggel mutatjuk meg nektek a képeket – nem mintha eddig féltünk volna attól, hogy rossz kezekbe került a patinás sorozat, de akik ilyen jól eltalálják a Might&Magic hagyományosan legkönnyebben elszúrható frakcióját, azok tudnak valamit. A régi motorosoknak nem meglepő, hogy a Stronghold bekerült, hiszen régóta ez a nép jelenti az igazi Erőt: a kacifántos varázslatok helyett szöges bunkóval és szőrös vadállatokkal operáló csapatról már az első képek alapján lerí, hogy nem változtattak sokat eddigi szokásaikon. Amire mindenképp fel szeretném hívni a kedves olvasók figyelmét, az az egységek bámulatosan részletes és ízlésesen színes kivitelezése: az egyes szörnyek alap- és fejlesztett változatai közt zongorázni lehetne a különbséget. Egyetlen aprósággal kapcsolatban van hiányérzetem: szívesen megnéztem volna pár képet a frakció városáról is, de úgy tűnik, erre (a varázslatok bemutatásával együtt) még várnunk kell picit. Szerencsére az eddig mutatott anyagok koherensek, így nem kell attól félnünk, hogy a többi részlettel kapcsolatban csalódnunk kell majd – amúgy is tervben van egy újabb stúdiólátogatás a srácok pesti főhadiszállásán, ott minden kiderül.

Csak egy maradhat – vagy annyi sem

Nagyjából egy éve sejtjük, hogy valami nincs teljesen a helyén a szép reményű Highlander-játékkal kapcsolatban, de egészen tavaly december közepéig kellett várni, hogy a Square Enix hivatalosan is bejelentse: lefejezte... akarom mondani: befejezte a projektet, ha rajtuk múlik, nem lesz időutazós-kardozós játék, alapból működő örökélet-csalással. Kár érte, mert annyi pénzből, amennyit a filmekre elpazaroltak (természetesen az első részt leszámítva, az úgy tökéletes, ahogy van), már egészen pofás kis játékot lehetett volna összehozni. Persze elkeseredni azért nem kell: csak mert épp senki nem ismeri el, hogy Hegylakó-játékon dolgozik, még nem jelenti azt, hogy valóban nem készül semmi. Mechwarrior sem akart születni egy darabig, aztán tessék csak előrelapozni a száz 2011-es játékhoz, az m betűnél ott a bizonyíték: lesz az, csak ki kell várni türelemmel.

A Nintendo 3DS káros a gyerekekre

Érdekes és valamilyen szinten meghökkentő sajtóközleményt adott ki a Nintendo a minap, amiben leírják, hogy amellett, hogy minden jövőbeli 3DS-játékosnak azt ajánlják, hogy félóránként iktassanak be egy kis szünetet, a hatévesnél fiatalabbak számára nem javasolják a kézikonzol használatát. A magyarázat szerint a speciális képalkotási technológia akár még káros is lehet az igencsak fejlődő stádiumban lévő látásra. A japán cég amúgy az elmúlt időszakban (főleg a versenytársaihoz képest) különösen nagy figyelmet fordít arra, hogy különböző, játék közben feldobott üzenetekkel felhívja a játékosok figyelmét a testmozgás szükségességére, illetve arra, hogy ideje lenne egy kisebb szünet beiktatásának, azonban az még tőlük is szokatlan, hogy egy meg sem jelent termékükről adnak ki idő előtt ilyen nyilatkozatot. Persze ha belegondolunk, mi keresnivalója egy hatéves vagy annál fiatalabb gyereknek egy 60 000 forintos játékgép közelében, máris nem olyan fontos bejelentés ez, de az sem elképzelhetetlen (bár nem is túl valószínű), hogy a keleti kiadóóriás a közelmúltban megtudott valami közepesen kellemetlent a forradalmi kijelzőről, és már előre oltják a tavaszra tervezett megjelenés után fellángoló tüzet.

Kézzel-bábbal

Bizonyos szintig persze minden játék kézzel készül, hiszen a kódsorokat csak be kell gépelnie valakinek, és persze az előzetes művészi koncepció sem áll össze magától. Ettől függetlenül van az a szint, ahol van értelme külön kiemelni, hogy ezt a bizonyos játékot valóban két kézzel gyúrta össze valaki (jelen esetben valakik) gyurmából, kartonpapírból meg más, normális halandóknak csak szemétként jelentkező alapanyagból. A The Dream Machine már egy ideje piacon van, de érdemes külön felhívni rá talán a figyelmet, hiszen olyan szinten tér el a manapság megszokott grafikus stílusoktól, hogy bár elsőre igencsak csúnyának tűnik, pár perc alapos vizslatás után az ember felfedezi az apró finomságokat, és szinte rohan, hogy elköltse azt a tizenpár eurót ezért a ritka gyöngyszemért. A két svéd srác által összedobott point&click kalandban egy olyan párt (Victort és Aliciát, egész pontosan) kell irányítanunk, akik épp most költöztek be új lakásukba – eleinte minden idilli, de pár kattintás, és kiderül, hogy most sem pontosan az minden, mint aminek látszik. A képek (és persze a tény, hogy ezt két ember rakta össze egy átlagos felszereltségű sufniban talált anyagokból) alapján hihetetlen meló lehetett összerakni a játékot – egész pontosan még nincs is teljesen kész minden, az ötrészesre tervezett sorozatból csak az első rész elérhető.

AZT BESZÉLI MÁR...

CSÚSZIK A MAX PAYNE 3

A rossz hír, hogy a stílusfrissítésnek is beillő harmadik rész valószínűleg 2012 előtt nem jelenik meg, a jó hír viszont az, hogy több lesz a játékban, mint azt az első képek, hírek és előzetesek alapján sejteni lehet – a kopasz, szakállas, fehér atlétás Max csak az egyik szál, de lesz egy eddig még fel nem fedett vonal, ennél jóval sötétebb hangulattal: a szokásoknak megfelelően, mondhatni.

DOOM 4 MÉG IDÉN

Bár egyelőre hivatalosan mindössze egy logót adtak ki a Doom negyedik részével kapcsolatban, egy birtokunkba jutott dokumentum szerint a játék még idén, valószínűleg az év vége felé a boltokba kerül. Általában nem hiszünk az ilyen listákban, azonban ez a forrás a közelmúltban több értékes tippet is közölt, például a TES V: Skyrim megjelenési dátumát – tavaly novemberben, jóval a bejelentés előtt.

JON SCHAFER KILÉPETT

Ez a hír nem pletyka, de sokakat meglepett: Jon Shafer, a Civilization V vezető dizájnere decemberben kilépett a játékot fejlesztő Firaxistól, és egyelőre nem tudni, mihez kezd. A találgatások szerint nem feltétlenül biztos, hogy a saját döntése volt a távozás: ugyan a szakma díjazta az új részt, de a rajongók nagy része füstölgött az újítások miatt – szerencsére azért pénzügyi gondok nincsenek a cégnél.

TOP 10

ANGLIA 12.17– 12.24

FOOTBALL MANAGER 2011

Angliában erősen gondolkoznak azon, hogy a karácsony másnapját jelölő Boxing Day elnevezést átkeresztelik Football Day-re.

PCG XX.XX XX%

THE SIMS 3

Kész, feladom, nem töröm magam tovább: nem maradt semmi, amit ideírhatnék. Lehet, hogy mostantól simlishül beszélek majd?

PCG 09.07 87%

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

A múltkor megírtam, hogy nagyon remélem, a Cataclysm jól fogy majd, hogy ne kelljen WotLK-s megjegyzést írnom többet.

PCG 11.02 XX%

THE SIMS 3: LATE NIGHT

Szóval a Last Nightban ki kéne józanodni, meg el kellene bújni az előző éjjel felszedett simek elől, meg ilyesmi.

PCG 10.07 78%

CALL OF DUTY: BLACK OPS

A külföldi fórumok is tele vannak elégedetlenkedőkkel, pedig azóta volt már néhány javítás, de aki csalódott, az az is marad.

PCG 11.01 83%

FALLOUT: NEW VEGAS

A Bethesda bejelentette, hogy a Skyrim már nem a régi grafikus motorral készül, vagyis a következő Fallout is jól néz majd ki!

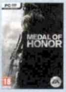
PCG 10.12 88%

THE SIMS 3: AMBITIONS

Homina blastima, the sungoos keekaf terweek. Itwack, itcack! Enama polap, sizzaza za. (gy.k. ez simlishül van).

PCG 10.08 79%

MEDAL OF HONOR



Elég jól hasított az új MoH, így nem ússzuk meg a folytatást – ami nem feltétlenül baj, legközelebb már egész jól is sikerülhet, ugye.

PCG 10.11 82%

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Látjátok, ez egy olyan játék, amiről soha nem fogok rosszat írni, ráadásul most jelent meg a spanyol népet rejtő DLC is.

PCG 10.08 92%

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Chris áradozott, hogy mekkora játék már ez, aztán vagy három hónapja bele sem szagolt. Hiába, visszaszokott a WoW-ra.

PCG 10.09 94%

AZ ATARI TAVASSZAL ÚJ RPG-T DOB PIACRA D&D: DAGGERDALE CÍMMEL, VALÓSZÍNŰLEG A CÍMBEN FOGLALT SZABÁLYRENDSZER MENTÉN

Uncharted 3: Drake's Deception

kiadó **SONY** fejlesztő **NAUGHTY DOG** megjelenés **N. A.**

Igen, tisztában vagyok azzal, hogy az olvasóink igen nagy hányada szerint ennek a hírnek semmi keresnivalója itt, de egy pillanatra szakadjunk el a platformok rabságától, és vessünk egy pillantást magára a játékra. Az Uncharted-sorozat az, amit mindenkinek látnia kellene, hiszen ritka az olyan játék, amiben pont a megfelelő arányban keverik a készítők a humort, a kalandot, a misztikumot, a romantikát és az akciót – az eddig megjelent két résznek megvolt az a képessége, hogy aki leült eléjük, az csak akkor állt fel legközelebb, ha a stáblistát is végignézte a program végén. Na, egy ilyen játék frissiben bejelentett folytatásának híre igenis idefér, főleg akkor, ha a Naughty Dog csapata még részletesebb kidolgozást és még robbanékonyabb akciót ígér. Nemcsak a harc indul majd el új utakon (az eddig is jól muzsikáló TPS-lövöldözés puszta kezes harcrendszert kap helyzetfüggő extrákkal – hát mi ez, ha nem minden álmunk megvalósulása?), de Drake új kalandjában a fizika, a látványelemek és a speciális effektek is megújulnak: a homok, a füst, a tűz és a víz mind sosem látott részletességgel folynak majd le a képernyőről. Ha ehhez még hozzávesszük azt, hogy az első két rész története Indiana Jones legjobb pillanatait idézi (modern köntösben, természetesen), akkor talán már érthető a lelkesedésünk a sajnos csak PS3-on megjelenő játék iránt.

JELENTÉS A KALÓZÖBÖLBŐL

A warezhírekkel foglalkozó TorrentFreak minden év végén kiad egy összesítést a legtöbbször letöltött játékokról, és nem volt ez másként idén sem. A győztes a PC-s Call of Duty: Black Ops lett 4 270 000 letöltéssel, ami már csak azért sem elhanyagolható szám, mert a játékból az első napon 5,5 millió kelt el az összes platformon együttvéve. A Black Opsot a másik nagy háborús sorozat, a Battlefield követi a Bad Company 2 3 960 000 letöltésével, a bronzérmes pedig Mafia 2 lett 3 550 000 warezolt példánnyal. A PC alatt közvetlenül persze az Xbox 360 áll a leginkább warezsújtotta platformok pódiumán, ám az ott győzedelmeskedő Dante's Inferno is csak 1 280 000 letöltéssel büszkélkedhet. A lista egyébként a legnépszerűbb torrentoldalak mérései alapján készült, tavaly óta pedig kicsit nőtt a torrentezők aránya.

Újabb Halo PC-re, igaz, egy kicsit másként

Az Xbox 360-on most is méltán népszerű Halo-sorozat utoljára a Halo 2-vel jelentkezett PC-n 2007-ben, és nem úgy néz ki, hogy a közeljövőben tervezné a visszatérést. Csüggedni azonban nem kell, ugyanis egy lelkes amatőr, Eric Ruth belevágott a 2001-ben kiadott első rész 8 bites verziójának elkészítésébe. A drága Eric nem új a porondon, neki köszönhetjük többek között a 8 bites Left 4 Dead és DJ Hero remake-eket is, s akárcsak azoknál, a Halo esetében is igen körültekintően járt el. A játékban a teljes eredeti kampány helyet kapott, igaz, 2D-s, scrollozós grafikával, a zene pedig egy az egyben az eredeti melódia, csak épp 8 biten prüntyögi el nekünk a gép. A játék még ebben a hónapban megjelenik, és a warhtog vezetésétől kezdve a brutális hunterekig minden benne lesz, amitől Halo a Halo. Reachből vajon lesz ilyen?

AZ EA HIVATALOSAN IS ELVETETTE A JÁTÉKON BELÜLI REKLÁMOK ÖTLETÉT – SZERINTÜK A MIKROTRANZAKCIÓBAN REJLIK A JÖVŐ

THE WITCHER® 2 ASSASSINS OF KINGS

A tény, hogy a megjelenést immár hivatalosan is május közepére tolták, nem jelenti, hogy a CD Projekt Red varsói főhadiszállásán nem folyik gőzerővel a munka – hogy ezt bebizonyítsák, meghívtak tizenkét újságírót a világ minden szegletéből, hogy elmondják, hogy is állnak, és hogy mit értenek az alatt: a Witcher 2 valóban felnőtt játék.

[ÍRTA **MIGUEL**]

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt

FEJLESZTŐ
CD Projekt Red

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2011. 05. 17.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

The Witcher
2007 (CD PROJEKT)

Az már nagyjából az első pillantásból kiderül, hogy a kétszáz főt foglalkoztató lengyel játékkészítő és -forgalmazó cég nem azért rendez most sajtóturnét, mert épp nagyon ráérnek: programozónak tűnő arcok kis csoportja dohányzik sietősen a bejárat előtt a metsző hidegben, és bár egy betűt sem beszélek lengyelül, az elkapott szavak („dizajn" és „Geralt") alapján nem a tegnapi Varsó–Krakkó meccsről dumálnak, kicsit beljebb menve pedig azt látom, hogy a szebb napokat is megélt pingpong- és biliárdasztal roskadozik a szállításra váró játékok dobozai alatt – gondolom, a környékbeli boltokba szánják, karácsony előtt vagyunk, még időben odaérhet. Amíg az ausztrál, brit, cseh és orosz kollegára várok, kihasználom az alkalmat, és rákérdezek: valóban azt tervezi a cég, hogy peres eljárással fenyegeti meg azokat, akik illegálisan szerzett Witcher 2-vel játszanak? „Hihetetlen talán, de valóban ilyesmit tervezünk", mondja Agnieszka Szóstak, a CDP engem pesztráló marketingese. „Persze nem kell attól félni, hogy majd kommandósok törik rád az ajtót, egyszerűen csak megvan az a technológia, amivel figyelni tudjuk, lopott-e az adott példány, és ha igen, akkor – ahogy azt például a Microsoft is teszi – felhívjuk a játékos figyelmét arra, hogy ha tetszik neki a játék, akkor most itt a remek alkalom, hogy meg is vásárolja azt, például a GOG.com-on."

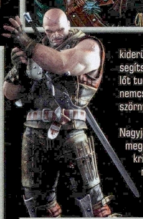
CSAK SEMMI SPOILER, URAIM

Ahogy megjönnek a többiek, máris csoportokra bontanak minket: mindannyian egy, a játékkészítésben mélyen érintett munkatárs mellé kerültünk – nekem Lukasz Szczepankowski jutott, és jobban nem is járhattam volna, a srác ugyanis Implementation Designer, vagyis az a dolga, hogy amit a többi részleg megalkot, abból valahogy játék legyen a végén (lásd a 16-17. oldalon, hogy pontosan ki mit is csinál). Egy mellékküldetést nézhetek meg (itt hangzik el először a nap jelmondata, a „nagyon vigyázunk, nehogy bármi fontosat kikotyogjunk"). Geraltot egy városi őr azzal bízza meg, hogy nyomozza ki, miféle szörny bánt el csúnyán néhány városlakóval. Néhány kattintással ráállunk a dologra, és neki is veselkedünk a nyomozásnak. Mielőtt azonban egy lépést is tennénk, Lukasz készségesen mutatja az első nagy újítást: a naplót megnyitva nem az első részben megszokott bejegyzéseket

Lesz majd kinek segíteni, és lesz majd kivel összetűzni – a Witcher 2-ben sem maradunk híján az olyan helyzeteknek, amikor nagyon is számít, ki mellé állunk

látom, hanem egy külön történet kerekedik a szemem előtt – a hangulat kedvéért ugyanis ezúttal nem Geralt sztoikus első szám egyes személyű bejegyzéseit leszünk kénytelenek végigrágni, hanem mintha a főhős barátai (jelen esetben Zoltan, a törpe) mesélnék el, mi is történt az adott helyzetben, és az adott részleteket ráadásul a Facebookra is kitehetjük. Ahogy sétálunk kifelé a törpék öreg városából, több dolog is feltűnik. Egyrészt a térkép immár nem az útvonalat, csak az irányt mutatja az aktuális küldetés következő fontos pontjáig (Lukasz elmondása alapján ez tervezett lépés, hogy a játékos ne egy vonalat kövessen, hanem fedezze fel a világot), másrészt nyoma sincs az első rész rákfenéjének, a töltőképernyőnek. „Hát igen, mindenképpen olyan játékot akartunk, ahol csak a legritkább esetben látod a Loading feliratot – egy-egy fejezet vagy nagyobb régió betöltésekor persze elkerülhetetlen, de ezt leszámítva nem kell amiatt izgulni, hogy minden egyes alkalommal betölti egy adott ház belső terét", vigyorog alkalmi vezetőm. Ahogy az utcákat járjuk, örömmel látom, hogy a tökugyanolyan karakterekkel megtöltött városok korának is vége, mint

Nemcsak a világot benépesítő emberek, de az igazi kalandot adó szörnyek sem lesznek többé ugyanolyanok – hála egy ügyes fejlesztői megoldásnak



kiderül, az új karaktermodellező alkalmazás segítségével szinte végtelen számú szereplőt tudnak összedobálni percek alatt, és nemcsak a városlakókra igaz ez, hanem a szörnyekre is.

Nagyjából öt perccel és három, az erdőben megejtett csatával később oda is érünk a kriptához, ahol az előbb említett hullákat megvizsgálva több dolog is kiderül, egy olyan „nyomozási rendszeren" keresztül, amit már az első részben is használhattunk. Lukasz meg is jegyzi, nem feltétlenül a lehetőség maga új, hanem hogy jóval többször kell majd használnunk, mint azelőtt. „Ez itt most egy meglehetősen lényegtelen mellékküldetés, és mégis olyasmit tehetsz benne, ami az első részben hatalmas dolognak számított." Némi kutakodás után öreg barátunk, Dandelion mester szerelmes verseit tartalmazó kötetre bukkanunk, így (ahogy már mondtam, egy pillanatnyi töltés nélkül) szépen visszasétálunk a városba, és a helyi krimóban – mit ad isten – meg is leljük a költőt. Némi cívódás után kiderül, hogy elvesztette a szóban forgó kötetet, és nagyon szívesen részt vesz abban, hogy a városlakók vegzálásáért felelős Succubust (ami amúgy egy jól fejlett bombanő, kecskelábakon, szarvakkal) kicsit csapdába csaljuk. A két barát megbeszéli, hogy éjfélkor találkoznak a szörny rejtekhelye előtt (hogy pontosan honnan is tudják meg, hogy kell oda eljutni, az sajnos titok), és némi meditálás után hatalmas meglepetésben van részem: a küldetés egy rövid szakaszában ugyanis nem Geraltot, hanem Dandeliont irányíthatjuk – mint kiderül, nem is lesz túl ritka, hogy ilyesmi történik. Pár perc van már csak hátra a bemutatóból: miután a költő egy szép dallal (amit mi költünk, ott helyben) kicsalogatta a szörnyet, lemászunk a Succubus menedékébe, és csak rajtunk áll, mi történik – mi Lukasszal úgy döntünk, Dandelion adja meg magát a csábító dögnek, hogy aztán immár ismét Geralt szerepébe bújva in flagranti érhessük a szerelmeseket, akik mindketten nagy veszélyben vannak. Sajnos a végét nem látom a küldetésnek, de megtudom, hogy mint minden jó szerepjátékban, itt is több jó döntés lehetséges.

WITCHER KONZOLON?

Már az első résszel kapcsolatban is volt hasonló próbálkozás, azonban az a gazdasági helyzet durva romlása miatt végül hamvába holt. A fejlesztők elmondása szerint az új epizód alatt dolgozó motor nagyon is alkalmas arra, hogy ne csak PC-n fusson, sőt, egyes játéktechnikai megoldások (a menükben és a minijátékokban leginkább) eleve úgy lettek kidolgozva, hogy kontrollerrel se okozzon gondot a használatuk, Tomasz Gop elmondta: egyelőre az a cél, hogy PC-n befejezzék és kiadják a játékot, minden egyéb lehetőség (portolás vagy akár az engine továbbértékesítése) csak ez után jöhet számításba.

CD PROJEKT RED

A varsói látogatás során nemcsak a játékot, de a fejlesztőstúdiót is megismerhettük: másfél órán keresztül jártuk a játékkészítés fontosabb fázisait, hogy a végén valami képünk legyen arról, mekkora meló is ez az egész. Az alábbi rajzon nagyjából végigmegyünk a fontosabb lépéseken, és áttekintjük, melyik részegység hol kapcsolódik a többihez.

TÖRTÉNET ÉS TERVEZÉS

Természetesen minden úgy kezdődik, hogy a játék történetéért és az egyéb, szöveges részekért felelős csapat kidolgozza az alapokat. Az eleinte csak vázlatosan felálló alapötletekből a munka során egyre részletesebben leírt történet lesz, egészen addig, míg egyes jeleneteket elemeire bontva ki nem alakul mondatra pontosan a játék forgatókönyve. Innentől már a többi teamé a feladat, hogy minden, ami a dizájnerek és a történetírók által megálmodott jelenethez kell, elkészüljön. A folyamatos egyeztetés biztosítja, hogy a végén a játék egységes egész lesz.

KARAKTEREK ÉS PÁRBESZÉDEK

Nem kisebb felelősség hárul az itt dolgozó tervezőkre, mint a Witcher 2 világát benépesítő szereplők elkészítése. Azt gondolnánk, hogy a főszereplőket nagyobb figyelem övezi, mint az egyszerű utcai járókelőt, pedig nem így van: a tény, hogy Geralt mostantól bárki ruháját vagy fegyverét felveheti, azt jelenti, hogy az utolsó elhízott utcalányt is a megfelelő részletességgel kell kidolgozni. Az átvezető videók is ugyanebben a szobában készülnek: egy ügyes jelenetszerkesztő alkalmazással nemcsak a kamera szögét vagy azt lehet állítani, hogy éppen kit lássunk, de egészen részletesen lehet szabályozni a karakterek mimikáját, testtartását, gesztikulálását, így a végeredmény egy olyan jelenetsor, ami illik az elhangzottakhoz: grimaszok, mosolyok, teátrális karmozdulatok támogatják az éppen aktuális dialógust.

LOKALIZÁCIÓ

Komoly munka: Witcher összesen tizenkét nyelven jelenik majd meg, hat teljes szinkront kap, további hat – köztük elméletileg a magyar is – pedig feliratosan kerül a boltokba. Fontos, hogy a lokalizált változatok az angollal egy időben kerüljenek a boltokba, így nagyon feszes a tempó.

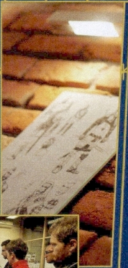
ANIMÁCIÓK

Ahogy az írók kitalálják a jeleneteket, az animátorok nekiállnak kidolgozni a mozdulatokat, a mimikát és úgy általában a jelenetek egészét. Természetesen nem rögtön a végleges hozzávalókkal dolgoznak, hiszen a munka elején még sem a karakterek, sem a helyszínek nincsenek készen, így placeholdernek nevezett átmeneti modellekkel kezdenek neki, és ahogy szépen lassan készülnek el a végleges elemek, úgy pakolják be őket a félkész jelenetekbe. Sok múlik az itt dolgozókon, hiszen egy-egy darabos mozdulat az egész játékélményt tönkreteheti.

A félreértések elkerülése végett az elején tisztázzuk: a lenti alaprajz természetesen nem a CD Projekt épületét mutatja, és valószínűleg az sem lep majd meg senkit, hogy a lenti csapatokon kívül még akad jó pár olyan, akik bár fontos szemei a láncnak, jelen cikk szempontjából nem releváns. Legérdekesebb személyes élményem az volt, ahogy a játékon dolgozó munkatársak viselkedtek: a játékgyártás folyamatát mindenki vidám, hangos káoszként képzeli, pedig valójában szó sincs erről – fegyelmezett szakemberek ülnek a lapmonitorok előtt, esetleg halkan beszélgetnek egymással. Ha nem lett volna minden szabad falfelület Witcher-artworkökkel (illetve Doda, a lengyel énekesnő életnagyságú posztereivel) kitapétázva, az iroda akár egy építészettel foglalkozó cég látszatát is kelthette volna.

HELYSZÍNEK

A helyszínek kidolgozásában részt vevő munkatársak igazi művészek: a hangulati leírásból vázlatok, majd részletes tervek születnek, hogy aztán ezek alapján a digitális változat is formát öltsön. Kellenek hegyek, erdők, kastélyok és városok, nyomornegyedekkel, temetőkkel, kocsmákkal és minden egyébbel, ami hihetővé, mi több, élvezhetővé és érezhetővé teszi a játékot. A második részben különös figyelmet fordítanak arra, hogy a végeredményt a grandiózus jelzővel lehessen csak jellemezni, és a látottak alapján jó úton haladnak: gazdag, részletes és – ami a legfontosabb – hangulatos tájak várnak ránk.



JÁTÉKMENET

A játékélménnyel kapcsolatos fontos részletek megtervezése, illetve annak ellenőrzése, hogy mindez a megfelelő módon kerül alkalmazásra – tulajdonképpen az itt dolgozó srácok feladata, hogy a kész játékot ne csak a fejlesztők élvezzék, de az a több millió vásárló is, akit megcéloznak vele. Irigyelni azonban kár lenne őket: bár látszólag nincs más dolguk, mint játszani, valójában komoly és monoton munka az övék, ahol minden apró részlet fontos lehet.

QUEST IMPLEMENTATION

A munkakör magyar megfelelőjét nehéz megtalálni, de annál könnyebb elmondani, mi is a csapat pontos feladata: minden összetevő, ami elkészül, hozzájuk fut be, és az ő dolguk, hogy megfelelő sorrendben egymás mögé, fölé és mellé pakolják azokat. Egy különleges alkalmazással tervezik meg a folyamatot, megadva, hogy mikor melyik elem hova kerül, ők jelölik ki a történet elágazási pontjait, a csatákat, és a játékos saját döntéseitől függő lehetséges útvonalakat egy adott küldetésen belül. A részletek összelegózásán túl azért is fontos ez az állomás, mert itt derül ki először, hogy a tervezett elemek a játékon belül is megállják-e a helyüket, magyarán élmény-e a játék. Ha igen, a srácok véglegesítik a megvalósítást, ha viszont valami probléma van, akkor jogukban áll (építő kritikával megtámogatva) visszaküldeni az elemet némi javításra a készítőkhöz.

HARC

A különböző, harccal kapcsolatos játékelemek kidolgozásának fontosságát egy olyan gyilkolásközpontú szerepjáték esetén, mint a Witcher 2, nem lehet túlhangsúlyozni – nemcsak azt kell elérni, hogy a gépnek jól működő stílusokat programozzanak le, de a játékos számára is élvezhető és érthető rendszerbe kell foglalni a harcot, a szintlépést, a varázslatokat, ráadásul mindezt alaposan le kell tesztelni a teljes egyensúly érdekében.

Színesebb, sűrűbb, gazdagabb, ráadásul gyorsabb, egyszerűbb és élvezetesebb – így lehetne összefoglalni a Witcher 2 újításait

A régi barátok mellett lesz pár új ellenség is – hiába, a witcherek sosem pihenhetnek...

SZÉP ÚJ GERALT

A következő program, hogy a többi újságíróval és a hozzájuk csapott fejlesztővel együtt beülünk egy nagy tárgyalóba, és kitárgyaljuk, pontosan mi egyébre is vagyunk kíváncsiak – következzék most a másfél órás beszélgetés tömörített változata.

A játék mind területét, mint lehetőségeit tekintve sokkal nagyobb lesz, a fejlesztők szavaival élve „már-már szabad játékmenet" vár ránk. Három nagy fejezetre bomlik majd a cselekmény (amiről sajnos továbbra sem tudunk annál többet, mint ami az alcímből – Királyok gyilkosa – kiderül, csak az biztos, hogy már az ötödik percben elképedten bámuljuk a monitort, akkora csavart kap a történet) három nagy fejezetre oszlik majd, ezeken belül akkor és oda megyünk, amikor és ahová csak kedvünk tartja, és azt a küldetést teljesítjük, amelyik csak tetszik. Bár még nem mérték le pontosan, nagyjából ötven óra lesz a fő szál játékideje, és ha kihasználjuk a tényt, hogy immár érdemes felfedező üzemmódban is járkálni a világban, ez akár a duplája is lehet (Lukasz a bemutató alatt elnézett egy ösvényt az erdőben, így picit el is tévedtünk, szóval tényleg lesz mit megnézni, nem úgy, mint az első rész kerítéssel szegélyezett világában). A folytatás anélkül is élvezhető lesz, hogy valaki végigjátszotta volna az első részt, viszont ha megtetted, és ráadásul a könyveket is olvastad, jó néhány olyan momentum lesz, amikor elégedetten mosolyogsz majd magadban.

Az első eresztéshez képest hatalmasat változik a harc és a grafika. Sajnos az előbbi valóságtartalmáról nem számolhatok be érdemben, mert csak láttam, mi történik a képernyőn (állítólag az első rész rendszerét a kukába vágták, és az alapoktól tervezték újra a küzdelem irányítását, hogy az egyszerűbb, mégis összetettebb és változatosabb legyen, méghozzá úgy, hogy közben a használata se okozzon problémát a játékosoknak), viszont saját kezűleg nem próbálhattam ki, de az utóbbihoz ez is elég volt: a Witcher 2 világa valóban sokkal élőbb, színesebb, nagyobb és gazdagabb, mint az első részben tapasztaltak, a dinamikus napszakoknak megfelelően változó fény- és árnyékviszonyok pedig még rádobnak egy lapáttal a a látványra. Sajnos már most érdemes felkészülni arra, hogy a tökéletes eredményhez ha erőgép nem is, de a mai elvárásoknak megfelelő masina mindenképpen kell majd a játék alá.

Az első rész harcrendszerének hibáit utólag már könnyű belátni, így sok egyéb mellett azt is az alapoktól tervezték újra

IDEJE FELNŐNI

Amikor szóba került a szex, és az a mód, ahogy az első részben a készítők megközelítették ezt a témát, érdekes volt látni a fejlesztők arcát – szinte egymás szavába vágva próbálták elmondani, mekkorát változik majd a korábbi, meglehetősen egyszerű, gyermeteg és (valljuk be) szexista kártyagyűjtögetős rendszer. Tomasz Gop, a fejlesztők vezetője vitte a

ÚJ JÁTÉKOK AZ ÚJ JÁTÉKBAN

Az első rész minijátékai (kockapóker és boksz) sem maradnak változatlanul: egyrészt új felületet kap az első rész beépített vagyonszerző csalása, a kockajáték, másrészt lesz újdonság is – az ökölvívás mellett ezentúl szkanderben is összemérhetjük erőnket a világ többi bajnokával. Zoltan Chivait simán lenyomtam, de kiderült, hogy ő a játék legkönnyebb ellenfele...

„EZ EGY KELET-EURÓPAI CSAPAT JÁTÉKA"

Ahogy a bemutató küldetésben fel-alá járkáltunk a törpék városában, érdekes plakátra lettem figyelmes: egy törpét ábrázolt (eddig ugye semmi furcsa), kezében kalapáccsal, fölötte a szöveg: „Ez a munkás 700 százalékot teljesített – végy példát róla!". A dolgon láthatóan csak a kelet-európai újságírók nevettek, az ausztrál és a brit észre sem vették a sztahanovista utalást. Amikor rákérdeztem, hogy vajon hány ilyen rejtett poén van még a játékban, a fejlesztők csak mosolyogtak: „Ez egy kelet-európai csapat játéka, lesz benne még pár..."

Végre nem kell hosszú másodpercekig a töltőképernyőt bámulnunk, ha be akarunk lépni egy épületbe...

prímet, és bár részleteket nem mondott, azt azért elárulta, hogy a kártyás rendszer a múlté, az új megoldás sokkal érettebb, ráadásul jóval összetettebb szerepjátékot követel meg, és míg természetesen továbbra is feküdhetünk majd le nőkkel, ez a vonal nemcsak érdekes extra lesz, hanem fontos, egyenrangú része az egésznek. Az első kalandban megismert, egymásra épülő, és nem várt események egész láncolatát beindító döntésekkel is hasonló a helyzet – a játékot valóban felnőtteknek szánják, de nem a durva, véres küzdelmek vagy az alkalmanként előbukkanó fedetlen női keblek miatt, hanem azért, mert a komoly morális döntések súlyát igazából csak azok értik majd meg igazán, akik a valóságban is meghoztak már hasonlókat, illetve akik a való élet szociális problémáit is értik.

Az eddig be nem mutatott változtatásokról is esett szó, ezek közül a legfontosabb talán (már persze azon túl, hogy a világ él és lélegzik, a benne élőknek céljaik, problémáik és szokásaik vannak – ha teszünk valamit, arra kapunk választ is: ha felborítunk egy zöldségesstandot, biztosan akad majd pár kíváncsi városőr, hogy a sipákoló árust már ne is említsem), hogy megjelenik a tárgyak készítésének lehetősége, ennek minden lehetséges mellékszálával együtt. Az első részhez hasonlóan most is bíbelődhetünk majd az alkímiával, és az ahhoz szükséges hozzávalók gyűjtögetéséhez hasonlóan alakul majd az új varázstárgyak kreálása is: ha a birtokunkba kerül a megfelelő útmutató, és ráadásul megtaláljuk az összes szükséges hozzávalót is, akkor elmehetünk egy kovácshoz (vagy akár mi magunk is megpróbálkozhatunk a dologgal – erre vonatkozó konkrét kérdésemre nem kaptam definitív választ), aki jó pénzért összedobja nekünk a receptet. Ennek megfelelően az első résztől eltérően immár nem az lesz, hogy ugyan gyűjtögethetjük a különböző fegyvereket, de hasznunk nem lesz a dologból, lévén a witcherek különleges harci technikái két, előre jól meghatározott kardot igényelnek: a megfelelő fegyverek elkészítésével igen nagyot javulhatunk hirtelen a harcban. Geralt külsejét is jóval nagyobb spektrumon változtathatjuk majd, hiszen nemcsak a boltokban vásárolt ruhákat ölthetjük magunkra, de akár a legyőzött ellenfelekről lehúzott göncökben is parádézhatunk – Lukasz a kérésemre például egy pórul járt varázshasználó kámzsás felsőruházatát vetette fel Geralttal, és mit ne mondjak, kifejezetten üdítő látvány volt kapucniban az öreg fehérhajú.

A megújult harcrendszerben a több gazember ellen vívott csaták is sokkal élvezhetőbbek lesznek

A JÓ IRÁNY POLITIKÁJA

A májusban megjelenő Witcher 2-n nemcsak a fejlesztők törődő szeretete látszik majd meg, hanem az is, hogy a CD Projekt Red csapata képes volt felismerni az első rész hibáit és tanulni azokból. Elmondták: tudják, mihez és hol kell hozzányúlni, és biztosak benne, hogy akkor is elérhető a siker, ha nem egyszerűsítenek, ha nem nyitnak a kevésbé megszállott rajongók felé, és tisztában vannak azzal is, hogy a szex, az erőszak és a társadalmi problémák témakörét alaposabban körbejárva, az ezeket érintő elemeket felnőttesebb szemüvegen keresztül fejlesztve még az első kaland sikerét is túl tudják szárnyalni. Van persze pár olyan lehetőség, ami egyelőre inkább fura, mint érdekes, ilyen a már korábban említett közösségi élmény, amikor az aktuális történéseket a Facebookra posztolva értesíthetjük a barátainkat arról, hol is járunk éppen – nem feltétlenül biztos, hogy ez a legfontosabb irány, de mivel szerencsére a dolog kikapcsolható, nagy baj akkor sem lesz, ha a végleges játékban is benne marad. A lényeg, hogy továbbra is marad a sötét hangulatú világ az egymást utáló törpékkel és elfekkel, alkoholista utcalányokkal, veszélyes szörnyekkel – meg minden egyébbel, amit csak egy tipikusan kelet-európai fantasy-világban találhatunk meg.

www.pcguru.hu/1801

» Sokan már azzal beérnék, hogy változatlan lehetőségekkel, de új történettel adják ki a második részt, azonban a lengyelek ennél többet akarnak, és meg is tesznek mindent a siker érdekében.

»MIGUEL

PRO
Minden olyan elemet, ahol az első részbe bele lehet kötni, kijavítanak vagy átdolgoznak.

KONTRA
A harcról és a történetről továbbra sincs semmi információ, pedig két létfontosságú részletről van szó.

Élt, él, élni fog 2011

Újabb év a PC-s játékok jegyében

Már évek óta mondják, hogy haldoklik, mi meg évek óta próbáljuk bizonyítani, hogy jól van: a PC-s játékipar most kezdődő éve az egyik legjobb lehet, és végre nem kell megerőltetnünk magunkat, ha fel szeretnénk sorolni 100 igazán nagy durranást, ami még idén megjelenik. A most következő seregszemlében helyet kapott minden, az akciótól az ügyességi játékig, a kis független fejlesztők programjai ugyanúgy, mint a nagy kiadók megaprojektjei – és ez a lista korántsem végleges, hiszen jó pár játék kimaradt, vagy azért, mert kategóriájában volt fontosabb, vagy azért, mert kétséges, hogy idén megjelenik, és biztos olyan is volt, amit szimplán csak kifelejtettünk. Persze az elsődleges cél nem a teljesség volt, hanem annak megmutatása, milyen erős platform is a PC 2011-ben.

AFTERFALL: INSANITY

szerepjáték — **2011 Q1**

Orosz játék, ahogy igazán szeretjük: alternatív jövőkép, aminek alapját az az atomháború adja, amit a náci Németország, az USA és a Szovjetunió vívott meg 2012-ben. Néhány évtizeddel később a főszereplő feladata a túlélés ebben az elsősorban a pszichológiai fejlődésre koncentráló horror-RPG-ben.

AGE OF EMPIRES ONLINE

MMORTS — **2011**

Bár nem egészen így képzeltük a patinás sorozat visszatérését, végül is egy böngészőben játszható AoE-nek is vannak előnyei, ráadásul a Microsoft mindent megtesz majd azért, hogy ne tudjuk a „lebutított flashjáték" jelzőt aggatni a programra: sok lehetőség, még több újítás, pofás grafika.

ALICE: MADNESS RETURNS

horror-kaland — **2011. Q4**

American McGee az első résszel félistenné vált, itt az idő, hogy bebizonyítsa: nem csak véletlen volt az Alice sikere. Az amúgy is hátborzongató alapművet McGee még az eddigieknél is jobban kifacsarja, az előzetes képek alapján ijesztően jó játék vár ránk – már ha idén tényleg megjelenik.

ALIEN BREED 3: DESCENT

TPS — **2011**

Az Amigán szebb napokat megélt játék készítőinek nem szegte kedvét az elmúlt két évben kiadott epizódok közepes népszerűsége: jövőre érkezik a Descent, amiben szinte semmi sem változik – megint harmadik személyű nézetben fogjuk szétrúgni az idegenek puhább testrészeit.

ANOMALY: WARZONE EARTH

tower defense — **2011 Q1**

A lövegtornyos játékokat senkinek sem kell bemutatni, azonban ha megfordítjuk a felállást, és a védekező pozícióból hirtelen mi kerülünk a támadó konvoj szerepébe, az már érdekes lehet: az újonnan alakult, 11 bit nevű csapat játékában a feladat az idegenek által telepített tornyok megsemmisítése lesz.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

akció-kaland — **2011. Q1**

Azt már tudjuk, hogy Ezio új kalandja nemcsak azért született meg, mert a Ubisoftnál szeretik a pénzt, hanem mert a készítőknek volt még mit elmesélniük a ficsúrból bérgyilkossá cseperedő olaszról, és játékelemek terén is tudtak újat mutatni. Már csak az érdekelne, mikor jelenik meg a PC-s változat.

ASYLUM

horror-kaland — **2011**

A nálunk sajnos ismeretlen, de a külföldi kalandjátékőrültek körében szép sikereket arató Scratches készítőinek új játéka, amiben egy Hanwell nevű elmegyógyintézetben kell majd életben maradnunk a játék elejétől lehetőleg a legvégéig. A stílusos külső és remek fejtörők ígérete lebeg a szemünk előtt.

AVADON: THE BLACK FORTRESS

szerepjáték — **2011 eleje**

Régi vágású, hardcore RPG-rajongók figyelmébe ajánljuk a Spiderweb Software legújabb szerepjátékát, hiszen letűnt korok legjobb pillanatait idéző programot készítenek: hatalmas világ, számtalan fő- és mellékküldetés, számtalan játékóra és hamisítatlan fantasy-hangulat vár az érdeklődőkre.

BASTION

szerepjáték — **2011 Q2**

Üdítően új megközelítés: a korábbi EA LA munkatársak agyszüleményében a karakterek célja, hogy menedéket építsenek, ami megvédi őket a közelgő világvégétől, és az alapanyagokért be kell járniuk a környező világot – ráadásul egy titokzatos mesélő folyamatosan narrálja minden egyes cselekedetüket.

BATMAN: ARKHAM CITY

akció — **2011. Q3**

Az első rész meglepően jól sikerült, és nagyon úgy tűnik, hogy a második epizód sem szalad el a magasra tett léc alatt: új fegyverek, új lehetőségek, kibővülő, komolyodó detektív-mód, új városrészek, új ellenfelek, és ami a legfontosabb, hogy végre a Macskanő is feltűnik a színen.

BATTLEFIELD: PLAY4FREE

MMOFPS — **2011 eleje**

Battlefieldből sosem elég, pláne akkor, ha ingyenes – a BF2-ből és a BC 2-ből összeollózott játékmenet nem nélkülözi sem a korábban megszokott szintlépést, sem az online boltot, és azok is megtalálják majd a számításukat, akik a karakterük felcicomázását tekintik alapvető fontosságú elemnek.

BEYOND GOOD & EVIL 2

kalandjáték — **2011**

Bár többször is halálhírét keltették, a BG&E 2 nem fekszik le könnyen: idén júniusban Michel Ancel, az első rész készítője jelentette be, hogy a játék alakul, csak nagyon odafigyelnek, hogy méltó folytatás legyen, így nem sietik el. Éppen ezért aztán a 2011-es megjelenést inkább csak mi szeretnénk.

BLACK MIRROR III: THE FINAL CHAPTER

kalandjáték **2011 eleje**

Az ismert sorozat befejező részében a főszereplőnek igencsak össze fel kell kötnie a gatyát, ha tisztázni akarja magát a gyilkossági vádak alól, és ha meg akarja tudni, hogy ki tette le érte az óvadékot, és hogy mit jelentenek a rémálmok, amiket éjjelente lát.

BLACKSTAR

űr-MMO **2011**

Az SW Galaxies és az idő előtt elkaszált Privateer Online készítői közül páran álltak be a gépsor mellé, és lassan alakul is a 2011-es év egyik legígéretesebb indie-űrlövöldéje. Villámgyors csatákat és szerepjátékos fejlődési rendszert ígérnek a nyilatkozatok, szóval megéri figyelni a Blackstart.

BLIGHT OF THE IMMORTALS

stratégia **2011**

A böngészőben játszható fantasy-stratégia bétája már elérhető, ami alapján igen kellemes, bár nem túl szerteágazó játékot jövendölünk. Elhúzódó csatákat ígérnek a készítők, de ez nem jelenti azt, hogy egész napokat kell a gép előtt ülni: napi két-három bejelentkezés már elég is lesz a sikerhez.

BLOODLINE CHAMPIONS

netes PvP-aréna **2011 eleje**

Kicsit furcsa a stílus fenti meghatározása, de erről van szó: akár 10 játékos is csépelheti egymást a vidám grafikával megáldott arénás játékban. Eldöntheted, hogy az erő vagy a varázslat útján állsz ki a többiek ellen, de persze ezernyi egyéb apró trükk áll majd a rendelkezésedre a harcban.

BOUNTY ARMS

ügyességi **2011**

Indie ugrálós játék Unreal Engine 3.0-s alapokon? Ó kérem, minket ennyivel már kétszer is meg lehet venni. Az oldalnézetes Bounty Armsban minden olyat megtalálunk, ami az oldschool ügyességi játékokat általában sikerre viszi: lesznek idegesítően nehéz pályák, idegesítően nehéz ellenfelekkel.

BREACH

online FPS **2011. január**

Pusztítható környezeti elemekkel és fedezékharccal megtámogatott online FPS, négyféle játékmóddal és három pályával (illetve azok nappali és éjszakai változatával). A fejlesztők ígérete szerint később ezek bővülhetnek, ha a játékos közösség elér bizonyos, egyelőre meg nem határozott célokat.

BRINK

FPS **2011. tavasz**

Már rég meg kellett volna jelennie, de a Brink nem akar elkészülni: jelenleg tavasszal esedékes, de ez semmit sem jelent. Pedig ha egyszer eljön, nagyot üt majd: a Gamescomon látottak alapján minden előzetesen megígért apróság a helyén van, így minden FPS-rajongónak kötelező vétel lesz a játék.

CAPTAIN MORGANE

kalandjáték **2011**

Emlékszik még valaki a So Blonde nevű, ígéretesen induló, de aztán nem annyira maradandó német játékra? Nos, az a két ember, aki igen, örülhet: folytatásszerű dolog képződik, ezúttal azonban a főszereplő még véletlenül sem szőke. Kalózkodás jó csajokkal, remélhetőleg nem csak németül.

CAPSIZED

ügyességi **2011**

Az ügyességi játékok és az FPS-ek jellmzőit ötvöző indie játék fejlesztői az akciót legalább annyira fontosnak tartják, mint a gondolkodást igénylő fejtörőket, így a Capsized az év egyik legkellemesebb meglepetése lehet a szabadúszó fejlesztők munkáit figyelemmel kísérő olvasóink számára.

CARGO

logikai **2011. Q1**

Az istenek vicces kedvükben voltak a minap: úgy döntöttek, hogy a gravitáció valami túlértékelt, felesleges extra, szóval ideje kivágni a kukába (az emberiséggel együtt). A feladatod az lesz, hogy az új szabályoknak megfelelő járműveket építs – földi, légi, vízi és víz alatti forgalomra.

CHIVALRY: BATTLE FOR AGATHA

középkori FPS **2011**

Ha valaha is magával ragadtak a Gladiátor, a Mennyei királyság vagy a Ben Hur csatajelenetei, akkor a Chivalry: Battle for Agatha lesz a te játékod. Az egyelőre meglehetősen pre-alfa fázisban szendergő program igazi, vérbő netes-kardos-baltás ereszdelahajam lesz, ha egyszer elkészül.

CITIES IN MOTION

gazdasági stratégia **2011**

Ej, amikor még a Transport Tycoon volt a gazdasági stratégiák legjobbja – valami ilyesmin merenghetett a Paradox Interactive, mikor elhatározta, hogy életet lehel a mostanában megkövesedett szállítmányozási szimulációk műfajába. Első blikkre nem rossz, bár a Paradox neve közel sem garancia.

COBALT

ügyességi **2011**

Újabb 2D-s ügyességi játék egy független csapattól, azonban szerencsére a potenciál most sem hiányzik: a megszokott ugrálós jeleneteket lövöldözéssel, bullettime-effekttel és lézerfegyverekkel feldobó alkotás jól beleillik az indie-világról alkotott képünkbe – egyszerű és jó anyag, ráadásul olcsón.

CONTAGION

FPS **2011**

A Zombie Panic: Source mod folytatásaként is értékelhető független projekt készítői szerint nem a perselyesre forgatott zombis kliséket kapjuk majd, ha elkészülnek, hanem valami egészen újat. Új rémület, új szörnyek, új fegyverek – a modderek előtt nincs lehetetlen, mi bízunk bennük.

BULLETSTORM

FPS **2011. február 22.**

Ha egyszer a People Can Fly és az Epic Games emberei összedugják a fejüket, abból valami komoly dolog születik. Mármint komoly a bevétel és a minőség tekintetében, minden más területen a lehető legnagyobb komolytalanság az úr.

Valószínűleg senkinek sem kell bemutatni az EA februárra tervezett nagyágyúját: a bugyuta történettel és tökös akcióval reklámozott Bulletstorm egyrészt tisztelgés a régi nagyok előtt, másrészt hatalmas fricska ugyanezek fülére. Az alapötletet akár Jack Thompson is kitalálhatta volna, hogy később játszi könnyedséggel perelhesse be a készítőket a minden határt és politikai korrektséget nélkülöző erőszak okán, hiszen bár nem ritka, hogy egy FPS-ben egy lábra leadott lövés tőből kiszakadó végtagot és a szó legszorosabb értelmében vett vérfürdőt eredményez, az azért nem általános, hogy a készítők ezen játékelem köré építik fel a pontszerzés, és így a fejlődés, hovatovább a továbbjutás mikéntjét. Ettől függetlenül azonban a Bulletstorm elkerüli a hamar unalmassá válás csapdáját, legalábbis amikor nekünk lehetőségünk adódott kipróbálni a korántsem végleges változatot, igencsak jól szórakoztunk, pedig a bétának is alig nevezhető állapotból az igazi móka jelentős része hiányzott, februárban azonban kiderül, van-e még tehát létjogosultsága olyan játékoknak, ahol a történet másodlagos, és csak az akció a lényeg.

CRYSIS 2

FPS **2011. március 25.**

A játék, amit ambivalens érzésekkel várunk: egyrészt ugye nagy kérdés, hogy a földi halandók hány százaléka lesz majd képes egyáltalán futtatni a Crysis 2-t, másrészt mindenkit érdekel, hogy ezúttal konkrét játékot kapunk-e, történettel és egyéb elemekkel, vagy megint csak egy techdemót.

DARKSPORE

akció-szerepjáték **2011. március 29.**

Nem gondoltuk volna, hogy a Sporeból egyszer gyors ritmusú akció-sci-fi készül, de az legyen a legnagyobb baj, hogy az EA nem a Simseknél megszokott üzleti vonalat erőlteti. Lesz egy halom karakter, és nyilván megmarad a sokszínű élőlények kreálásának lehetősége is.

DC UNIVERSE ONLINE

MMORPG **2011. január 14.**

Ha mindig arról álmodtál, hogy Superman akarsz lenni, akkor álmodozz tovább: a DC Universe Online-ban semelyik kultikus szuperhős nem irányítható, viszont mindegyikük feltűnik – és van, akinek még jól oda is csaphatsz. Például Joker arcáról már most levernénk a vakolatot, főleg, hogy már így is bő egyéves késésben van!

DEADSTATE

RPG **2011**

Bár már mindenkinek csömöre van tőle, a zombis téma jövőre is támogatottnak tűnik. Mivel azonban a Dead State-et egykori Troika és Obsidian fejlesztők készítik, zombik ide vagy oda, minket már most inkább az érdekel, el fog-e indulni, és mennyi bug lesz benne. Na jó, azért a zombikra is kíváncsiak vagyunk!

DEPTH

akciójáték **2011**

Sam Fisher a tenger mélyén, cápákkal. A Depth a játéktörténelem első víz alatti lopakodós játéka, ahol a keszonbetegség sokkal nagyobb veszélynek tűnik, mint egy rájatámadás – még szerencse, hogy a mélyben legalább a fényforrások kilövésével nem kell majd tökölni, és az éjjellátó sem árulja el a pozíciónkat!

DEUS EX 3

FPS-RPG **2011. tavasz**

Warren Spector ugyan nincs a fedélzeten, de a DE3 láttán ő is elégedetten csettintene. Nemcsak az év talán legszebb játékáról beszélünk, de egy szinte tökéletesnek tűnő folytatásról is, amiben végre megint sok a szerepjátékelem. Cyberpunkot és sci-fi vizort minden otthonba!

DIABLO 3

akció-RPG **2011 (?)**

A Diablo 3-nak idén annyi esélye van, mint pókerben royal flusht összerakni, de legyen: a Blizzard talán összekapja magát, felállnak a Starcraft 2 meccsek elől, és végre kiadják a játékot, amit senkinek sem kell bemutatni. Akinek pedig mégis: ne olvass, nyomás azonnal pótolni az első két részt!

DIRT 3

autóverseny **2011**

Bár Colin McRae nincs a címben, a 3. rész visszanyúl a gyökerekhez, és a versenyek háromnegyedében ralizni fog. Ami már csak azért is jó, mert régen volt igazán kitűnő ralijáték – a Codemastersnél jobban pedig kevesen értenek a könnyen fogyasztható és a döbbenetesen stílusos autós száguldáshoz!

DOTA 2

RTS-RPG **2011**

Mivel a Valve továbbra is képtelen HL-ezni, 2011-ben a Portal 2 mellett megint egy indie játékot karolnak fel. A DOTA 2 miatt ugyan szívta a fogát a Blizzard, de a kultikus Warcraft III mod folytatása így is megjelenik, ráadásul most már önálló játékként, az aggastyán Source motorral.

DRAGON AGE 2

RPG **2011. március 11.**

Bár még mindig keveset mutattak belőle, a Dragon Age II március elején megjelenik – és mi mindennél jobban várjuk, hiszen az elmúlt évek legjobb populáris szerepjátékáról van szó. Új történetmesélés, fix főhős, feledhetetlen kalandok? Jobb lesz gyorsan beszerezni az orvosi igazolásokat!

DRAKENSANG ONLINE

MMORPG **2011**

A trailert megnézve az ember akár azt is mondhatná, hogy jé, a Diablo 3 fejlesztése ilyen jól halad? Aztán kiderül, hogy csak a germánok klónozzák idő előtt, ráadásul nem is rosszul, hiszen a Drakensang online központú kaszabolás lesz, gazdag és meglepően jól festő világban. Talán pont ő lesz 2011 Torchlightja?

DRIVER: SAN FRANCISCO

autós **2011**

Tanner kómában van, ezért bármelyik autóba át tud pattanni – hiszen az egészet álmodja. Nem viccelünk, ez az új Driver története, kárpótlásul nem lesznek gyalogos részek, úgyhogy marad a 120 kocsival való eszement száguldás San Francisco utcáin. Remélhetőleg más sztorival, ha már úgyis sokat késik a játék!

DUKE NUKEM FOREVER

FPS **2011 (vagy nem)**

Olcsó poén lenne megint nagyot röhögni, főleg azok után, hogy a Gearbox mennyire derekasan karolta fel Duke kalandjait – ami akár a következő Half-Life 3 előtt kijöhet, mindenhova méréshatárokat kitoló tesztoszteronfelhőket spriccelve. Nesze neked Gordon Freeman, akárhol is vakard unalmadban a férfiasságod!

DUNGEON HERO

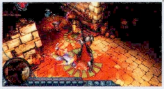
akció-RPG **2011**

Az új év nagy slágerterméke a hack'n'slash, szinte mindenki azt gyárt: például a Stronghold-sorozatos FireFly is. Ráadásul a Dungeon Hero már nagyon régóta készül és még mindig erősen lootfüggő játék szeretne lenni a goblinok sötét világában, ahol az arany, a sötétség és a gyorsan fogyasztandó nyers hal az úr.

DUNGEON SIEGE III

akció-RPG **2011**

Rejtély, hogyan kaphat az Obsidian ennyire nagy címeket, de 2011-ben megint új játékuk lesz. A most már a Square Enixnél lévő Dungeon Siege III interaktívabb kampánnyal szeretne visszakerülni a térképre, amire minden esélye meg is van, ha még a Diablo 3 előtt ki tud jönni, és ha nem lesz végzetesen bugos.



DUNGEONS

RTS **2011**

Eredetinek ugyan nem neveznénk, de a Dungeons mindenképp hiánypótló, hiszen a Dungeon Keeper kiköpött mása – a különbség annyi, hogy ebben nincs Disco Inferno, és a csirkepopuláció is kisebbnek tűnik. Ezt leszámítva viszont akár az ikertestvére is lehetne, úgyhogy ha valamit, hát ezt nagyon várjuk!

END OF NATIONS

MMORTS **2011**

Valós idejű MMO-stratégiát eddig még nem nagyon láttunk, úgyhogy az End of Nations már ezért is izgalmas lesz. A Universe at War szerint ez a stratégiák evolúciójának következő lépcsőfoka, ami lehet, hogy hülyeség, de az EoN mindenképp izgalmasnak tűnik, főleg, ha sikerül jó közösséget is építeni hozzá.

EVE ONLINE: INCARNA

MMORPG **2011. nyár**

Bár az Incarna nagy újítása, a podon kívüli „szemtől szembeni" interakció már az EVE Online első napjai óta a tervek között szerepelt, csak 2011 nyarán valósul meg – akkor viszont úgy néz ki, tényleg új teret ad a galaxisokon átívelő pénzmosó és pénzlopó akcióknak.

FABLE 3

RPG **2011**

A konzolos verzió tavaly ősszel megjelent, Molyneux apó szerepjátéka PC-re csak idén fog – és mivel az alapjátékot is szerettük a relatíve kevés újítás és a túlzott egyszerűsége ellenére, ezért PC-n is igyekszünk ágyba vinni a nagyvárosok összes hajadon nőjét, ahogy a Fable-ben szokás. Vagy férfiját: kinek mi, ugye!

FAIRYTALE FIGHTS

RPG **2011**

A konzolos verzió balul sült el, de ha sikerül javítani a hibáit (irányítást, kamerakezelést, bossokat...), a FtF 2011 egyik megahangulatos játéka lehet, hiszen ez az első cím, ahol Hamupipőke, Piroska és Babszem Jankó is nyakig vérben tapicskolva vághatja ketté egy ollóval a mesevilágok gonosztevőit!

F.E.A.R. 3

FPS **2011. március 25.**

Kétségkívül a F.E.A.R. sorozatnak van minden idők egyik legbetegebb és (utánolvasás nélkül) legkevésbé észlelhető sztorija, de az elmúlt évek kevés horrorjátékának egyike még így is 2011 különlegességének ígérkezik, amin csak segít a két irányítható főszereplő és a magasabb fokozatra csavart parafaktor.

FIREFALL

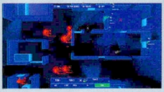
MMOFPS **2011**

A pletykák szerint visszatér a Planetside, a szűkös MMOFPS kategóriában mégis a Firefall a legizgalmasabb: ex-Blizzard fejlesztők csinálják, de az első két Tribes vezető designere is a fedélzeten van – úgyhogy akár még igazi klasszikus is születhet a WoW-ot, a Borderlandset és a Diablót ötvöző FPS-ből!

FROM DUST

stratégia **2011**

Eric Chai, az Another World legendás kreátora istenszimulátort csinál: ha ez sem keltette fel az érdeklődésed, akkor készülj fel arra, hogy a From Dustban te vagy Isten, a népedre pedig akár lávaözönt is küldhetsz. Na jó, aki nem szadista, az inkább segíteni fogja őket minden idők talán legszebb letölthető játékában!



FROZEN SYNAPSE

akció-RTS **2011**

Olyan, mint egy tervrajz, úgy működik, mint a Rainbow Six 1 waypoint-tervezője, és még a Laser Squad utódjának is tekinti magát. Az indie kategória nagy reménysége lehet a fél tucat emberrel készülő Frozen Synapse, ahol az akció és a stratégia egymás nyakába borul a neonfényes, következményekkel teli világban.

GATLING GEARS

shooter **2011. tavasz**

Stratégiának csak nyögvenyelősen működött (és még az árcsökkentés se segített rajta), de sebaj: a Greed Corp világa új stúdiónál, de az eredeti gárdával tér vissza, hogy most sokkal akciódúsabban bányássza (szó szerint) halálra magát a furcsa stratégia akcióközpontú folytatásában, szélmalmokkal és lépegetőkkel.

GRAY MATTER

kalandjáték **2011. február 25.**

Hat év várakozás után a kalandjátékok nagyasszonya befejezte a Gray Mattert. Jane Jensen paranormális kalandját ugyan a germánok már élvezhetik egy ideje, de a magyar gyökerekkel is rendelkező, hányattatott sorsú játékba mi csak februárban vethetjük bele magunkat.

MASS EFFECT 3

RPG **2011**

A Föld lángokban – az ellenség az ismert űrön túlról érkezett, és az általa használt eszközöknek már a puszta látványa is vérfagyasztó. Az emberek próbálják felvenni a harcot a támadók ellen, azonban ha nem jön segítség, minden elvész. Rajtad múlik, hogy Shepard időben érkezik-e, vagy fajának utolsó hírmondója lesz csak.

Tudtuk, hogy jön, az EA és a BioWare sosem tagadta, hogy már dolgoznak is rajta, mégis felbolydult a világ, amikor a decemberi VGA-n hivatalosan is bejelentették: 2011 karácsonyán már talán túl is leszünk a trilógia lezárását jelentő epizódon. Az első részben be kellett bizonyítanunk, hogy az emberiség is ér annyit, mint a mélyűr többi faja, az utolsóban meg az lesz a dolgunk, hogy ütőképes sereget szervezzünk a szülőbolygónkat csesztegető Reaperek ellen, vagy – ahogy a trailerben szereplő angol mesterlövész is fogalmaz – nem nagyon marad mit megmenteni. Pontos részleteket egyelőre nem tudni (de ígéretünk van az EA-től, hogy részt vehetünk a londoni bejelentésen egy-két hónapon belül), annyi biztos, hogy a második részben látott „minden eddigi döntésed számít" opció a befejező epizódban is szerepet kap, és a fejlesztők elmondása alapján akár ezer apró változó is lesz, ami alapján eldől, hogy pontosan hogyan is éljük meg a végső kalandot. Ugyan van esély a játékelemek további egyszerűsödésére, azért csak a Mass Effect 2011 egyik leginkább várt programja.

GRIM DAWN

akció-RPG **2011**

Leírhatnánk, hogy idén akció-szerepjátékot gyárt mindenki, de... de tényleg, hiszen az egykori Titan Quest fejlesztők maradnak a stílusnál. A Grim Dawn finanszírozása ráadásul zömmel adományokból zajlik, úgyhogy ha valami, hát ez tényleg szerelemjáték – annak is egy fura fajtája a kihalás szélére sodort emberiséggel.

GROUND BRANCH

taktikai shooter **2011**

Bár kiadott játékuk még nincs, a Blackfoot már most szupergrupp, hiszen egykori Rainbow Six és Ghost Recon vezető fejlesztők irányítják – ennek megfelelően a Ground Branch is taktikai shooter, a modern kor életszerű háborúzását mutatja be. Talán születőben van az OpFlash és az ArmA ambiciózus kihívója?

GUILD WARS 2

MMORPG **2011**

250 éves ugrás, gigantikus PvP-k, erős történetközpontúság? A már-már kultikus státuszt elérő GW folytatása régóta készül, de minden évben egyre ígéretesebbnek tűnik, annak ellenére, hogy még mindig sok a kérdőjel – 2011-ben pedig végre tényleg elindul az instance-olt online szerepjáték utódlási folyamata!

HELLION: MYSTERY OF THE INQUISITION

akció-RPG **2011**

Kár lenne a Monty Python-féle spanyol inkvizíciót felemlegetni: a Hellion nem vicces, minden eddiginél könyörtelenebbül ábrázol egy középkori világot, ahol inkvizícionistaként üldözheted az eretnekeket és a démonokat, gyakorolva a karóba húzás nemes művészetét.

INFINITY: THE QUEST FOR EARTH

MMORPG **2011**

Képzeld el, hogy az űrhajóddal valós időben mozgó bolygók és csillagok között száguldozol, egy-egy planétára pedig úgy szállsz le, hogy közben töltőképernyőt sem látsz – az Infinity pontosan ezt fogja megvalósítani, erős gazdasági modellel és szinte végtelen mennyiségű, felfedezésre váró világgal. Nesze neked EVE Online!

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

RPG **2011**

Ha a szerepjátékod világát R.A. Salvatore találta ki, a fejlesztői székben pedig a Big Huge Games ül, akkor ott valami nagy készül – pláne, hogy az Amalurt az a Ken Rolston vezeti, aki az utolsó két Elder Scrolls hajót is kormányozta. Ha van olyan 2011-es RPG, amire tényleg nagyon oda kell figyelni, akkor ez bizony az!

KINGS AND CASTLES

RTS **2011**

Nehéz lelkesedni a fantasy világos Kings of Castles iránt, addig, míg ki nem derül, hogy a Gas Powered Games csinálja – akik ha forradalmat még nem is szítottak, de az RTS műfaj veteránjaiként bizony még van mit hozzátenniük a stílushoz. Most például királyokat és királyságokat egy epikus háborúban!

LEGO SW III: THE CLONE WARS

ügyességi **2011. február 18.**

A Lego-széria annyi újdonságot mutat fel részről részre és franchise-ról franchise-ra, hogy... arról nehéz sokat írni, hiszen a képlet teljesen változatlan, ráadásul a Star Wars pont az, amit senkinek sem kell bemutatni. A címválasztás most telitalálat, hiszen Klónok Háborúja mostanában már az egész SW-buli.

MAGNA MUNDI

stratégia **2011. tavasz**

Ritka az olyan játék, amit nem Civilizationnek hívnak, mégis négyszáz évnyi történelmet enged átélni – a Magna Mundi ilyen, hiszen a Europe Universalis sorozatot elkövető csapat áll mögötte, így a stílus és a feltételek adottak: 400 nép egyike vár arra, hogy győzelemre vidd a kultúrájukat. Kőkemény stratégia ínyenceknek.

MECHWARRIOR

akciójáték **2011**

Még mindig nehéz elhinni, hogy a kultikus sorozat visszatér, de igaz: idén megint lesz Mechwarrior, ami újabb álmatlan éjszakákat és félelmetesen erős mecha-inváziót jelent a nappalikban. Egy dolog viszont már most biztos: az új Front Missionnél csak jobb lehet, mert mechákkal nehéz mellélőni!

METAL GEAR SOLID: RISING

akciójáték **2011**

Bár a kultikus MGS története a negyedik részre elérte a bugyutaság csúcspontját, a Raiden átalakulását elmeselő sztori még így is nagyot szólhat, főleg, mert ez lesz az első akcióközpontú Metal Gear Solid rész, minden idők egyik legdurvább kardozós-kaszabolós szisztémájával! Dinnyék és végtagok reszkessetek.

MICROSOFT FLIGHT

repülőszimulátor **2011**

A repülőgépes játékok stílusa olyan, mint egy üres raktárház: lenne mivel megtölteni, csak kevesen kíváncsiak rá. Az MS-t ez viszont nem zavarja, hiszen a három évtizedes Flight-sorozat jövőre végre új részt kap, új áldozatot mutatva be a nyugodt polgári repülés Boeinggel és Cessnával kivert, viharvert oltárán.

MIGHT AND MAGIC HEROES VI

stratégia — **2011. március**

Jó dolog büszkének lenni a hazai játékokra, hát még ha olyan kultikus sorozat új részéről van szó, mint a HoMM. A Black Hole ráadásul lehámozza az előző részek felesleges dolgait, és visszatér a gyökerekhez, bossfightos csatákkal, reputációs rendszerrel és vadonatúj egységekkel!

MINECRAFT

sandbox — **2011**

Azt talán még a fejlesztők sem tudják, mikor is érik el az 1.0-s verziót, de 2010 legnépszerűbb és legsikeresebb indie játéka még mindig képes hétről hétre komolyat fejlődni. Bár játéknak még mindig nehéz nevezni, de stílusos sandbox editornak továbbra is tökéletesen működik – pláne majd azután, ha végre elkészül!

NAIL'D

versenyjáték — **2011. február 4.**

A neve ugyan csapnivalóan borzalmas, a tartalma viszont már döbbenetesen látványos és adrenalinban bővelkedő: a Nail'd szinte korlátok nélküli száguldást kínál dirtbikeokon és ATV-ken, hatalmas ugratásokkal, gigantikus pályákkal és persze egy ütős, az offroad versenyzéshez passzoló soundtrackkel!

NATURAL SELECTION 2

FPS-RTS — **2011**

Ha a CS, a Team Fortress és a Red Orchestra nem létezne, akkor biztos, hogy a Natural Selection lenne minden idők legnépszerűbb modja. Ráadásul a folytatás már önálló, az eredeti FPS-RTS stílusát megtartó játék lesz, így elképzelni sem merjük, mekkora sikerre számíthat: az biztos, hogy nagyra!

NEVERWINTER

online RPG — **2011**

R.A. Salvatore hivatalosan is a fantasy nagyipari gépezete lett: jövőre még a Neverwinterben is közreműködik, ráadásul azt az a Cryptic készíti, akik az online játékok terén komoly tapasztalattal rendelkeznek – az új rész is erre fog épülni, az MMO séma helyett ötfős csapatokba terelve a szerepjátékozást.

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

taktikai shooter — **2011**

Az ember felhúzza a szemöldökét, ha azt hallja, hogy a legintenzívebb küldetés egy harmincméteres utcaszakasz elfoglalása lesz – de ha az OpFlashről van szó, akkor tudja, hogy az új részben is könyörtelenül valós háborúra számíthat, ahol nem egy atombomba felrobbantása, hanem az életben maradás a csúcspont!

ORION: PRELUDE

FPS — **2011**

Páncélos, jetpackes katonák dinoszauruszokkal harcolnak – ha ez nem keltette fel az érdeklődésed, akkor semmi. Pedig van benne T-Rex is! Az Orion: Prelude a Source modból teljes értékű játék kategóriát erősíti, ahol az elmúlt évek során már sok próbálkozást láttunk nagyot szólni. Ez lehet a következő!

PANZER COPRS

stratégia — **2011**

17 évvel ezelőtt a Panzer General a körökre osztott stratégiák királya volt a Civilization mellett: most ugyanez a sors várhat az eredeti stílusát teljes egészében megőrző folytatásra, ami megint a leghárdkórabb stratégiáknak okoz majd álmatlan éveket és rendkívül akkut, nehezen gyógyítható munkakerülő hajlamot!

PORTAL 2

logikai akciójáték — **2011. április 22.**

A Portal 2 sem tudta elkerülni azt, hogy csússzon, de hihetetlen módon csak pár hetet, így áprilisban az elmúlt évek legkreatívabb logikai játéka visszatér. Kooperatív kampány, új játékelemek, tovább kínzó GlaDOS? Tökéletes folytatásnak és időtöltésnek hangzik! Csak (nem létező) torta ne legyen benne.

PROJECT MYWORLD

sandbox — **2011**

Mielőtt a Realtime Worlds minden idők legrövidebb életű MMORPG-jével együtt a süllyesztőbe került, sikerült kimenekíteni a Project Myworldöt, ami nem kisebb feladatot vállal magára, mint a való világ (legalábbis annak nagyvárosai) modellezését – ráadásul döbbenetesen pontosan, minimális erőlködéssel!

REAL WARFARE 2: NORTHERN CRUSADES

stratégia — **2011. tavasz**

Jövőre is a Total War sorozat babérjaira pályázik a Real Warfare. A történelemhű stratégia most a 13. századba csábít, Poroszország meghódítására, a kőkemény stratégiázás mellett némi szerepjátékot és gigantikus kampányt ígérve, ráadásul még a Shogun 2 előtt – parittyákat és ostromgépeket betölteni!

RED FACTION: ARMAGEDDON

akciójáték — **2011. május**

Sandbox helyett lineáris, de a rombolhatóságot előtérbe helyező, ezeréves álmukból felébresztett alieneket szerepeltető akciójátékként folytatja a Red Faction, ráadásul a Mars felszíne alatt. Bővebben is érdekel az új Red Faction? Olvasd el a mostani számban lévő vaskos előzetesünket!

RAGE

FPS — **2011. szeptember 15.**

2007-ben még csak techdemo volt, amivel azt mutatták meg, mire képes az id új motorja, aztán egyszer csak posztapokaliptikus FPS lett belőle, igen morbid alapsztorival: a gép, ami hibernálta a Föld újjáépítésére félretett tudósokat, elromlott, így mi vagyunk az egyetlen túlélő, akinek nem a rombolás, illetve az anyagi javak saját célú felhasználása a célja.

Jelen pillanatban nagyon úgy tűnik, hogy a Doom, a Fallout és a Motorstorm keresztezéséből született RAGE idén tényleg megjelenik, bár ha továbbra is olyan, mint amit 2009-ben mutattak a Gamescomon, akkor inkább várjunk még vele pár évet. De őrizzük meg a pozitív hozzáállást, és nézzük, mi mindent kínál a világvége utáni időszak. Fontos megjegyezni, hogy kivételesen nem az emberek hozzák el az armageddont, hanem egy pofás aszteroida, Apophis kerül tévútra, viszont ha már így alakult, az emberiség életben maradt része nem az újjáépítésben éli ki magát, hanem felspécizett, felfegyverzett homokfutókba pattanva kergetőzik a sivatagban. A játék szempontjából ennek van előnye azért, például nemcsak a fegyverek, de az autók is részletekbe menően szét- és összeszerelhetőek lesznek, de persze az ellenfelek sem maradnak majd egy darabban. Gyönyörű lesz, és – reméljük – izgalmas is, kár lenne ennyi várakozás után csalódni Carmackben és bandájában.

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

online FPS — **2011. tavasz**

Nemcsak a Natural Selection, de a Steam birodalom másik népszerű modja is dobozos folytatást kap. A Red Orchestra 2 ezúttal a sztálingrádi csatát dolgozza fel, erős fedezékrendszerrel, karakterfejlesztéssel és komoly statisztikakövetéssel – újabb bizonyítéka annak, hogy a CoD-on és a Battlefielden túl is van élet!

RIFT: PLANES OF TELARA

online RPG — **2011**

Átlagos játékosok hősi szerepben, az emberfeletti legendává válás útján, egy folyamatosan bővülő, hihetetlenül gazdag és dinamikus világban, a szerepjátékok stílusában, az elmúlt évek egyik legütősebb látványvilágával. Ráharapnál? Akkor karikázd be a naptáradban, hiszen jövőre elszabadítja a démonokat a Rift!

RISING STORM

FPS — **2011**

Mod egy modhoz: ilyet se nagyon látott még a világ, pedig a Rising Storm a Red Orchestra sztálingrádi kampányát formálja át, elmesélve az FPS-ekben kevésszer látott Csendes-óceáni hadműveleteket, végigugrálva a japán szigetek elfoglalásának véres ütközetein, a küzdelmeket mindkét oldalról bemutatva.

ROCK OF AGES

tower defense — **2011**

Nem csoda, hogy a Rock of Ages is a Zeno Clash fejlesztőitől jön, hiszen ki látott már olyan tower defense játékot, ahol a támadók egy arccal rendelkező kőtömböt görgetnek lefelé a védők tornyai felé, míg a védők azt épületekkel és ventilátorokkal akarják megállítani? Na ugye: ki ne hagyd, hiszen klasszikus van születőben!

SAINTS ROW 3

akciójáték 2011. ősz

A Saint's Row sikere távolról érthetetlen, hiszen rosszul kinéző és teljesen bugyuta GTA-klónról van szó – a franchise mégis döbbenetesen jól megy, a harmadik rész pedig szeretne emelni a téten. Azt még mi sem tudjuk, hogyan, hiszen az egyik leginkább titkolt játékról van szó, de az alpári humor már most garantált.

SCIVELATION

TPS 2011. ősz

Ki gondolta volna, hogy az apokalipszis során a jó és a gonosz végleg a padlóra küldi egymást – azt meg pláne nem, hogy a világvége után feltűnik a Rezsim, a katonai diktatúra, ami a romok közül kiemelkedve uralkodik a világ felett. A TPS stílusban mozgó Scivelationben pontosan ez történik – és kitör a polgárháború...

SECTION 8: PREJUDICE

FPS 2011. tavasz

Az első rész jó ötletekkel rendelkező, de azt rosszul előadó multiplayer FPS volt – a második sem kreatívabb, viszont sok érv szól mellette. Szép, gigantikus pályák, a hibákat javították, és alapból a legolcsóbb digitális letöltés kategóriában indul. Ha igazán jó multis FPS-re vágysz az őszi dömping előtt, ez a te játékod.

SHOGUN II: TOTAL WAR

stratégia 2011. március 15.

A Total War mára igazi márkanévvé érett, épp itt az ideje tehát visszatérni a sorozat gyökereihez, nemcsak a témában, de a játékmenetben is. 56 ezer fős csaták, japán környezet és visszatérő történelmi hírességek: a Total War megint a régi fényében tündököl majd!

SPEC OPS: THE LINE

TPS 2011

Őszinteségi roham: a Spec Ops jelenleg is zajló zárt multiplayer bétája rossz, nemcsak ronda, de körökkel van lemaradva a Gears of Wartól. A játékra mégis érdemes figyelni, hiszen a sivatagban játszódik, a játékmenetbe pedig komolyan beleszólnak a homokviharok – és az okos csapattársak.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

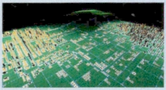
MMORPG 2011

Ha 2011 MMO-i közül egy címet kéne kiemelni, akkor az biztosan a SWTOR lenne. A harcrendszer még gyenge, a szinkronizált dialógusokat pedig mindenki el fogja nyomni, de a Galaxies leváltása és egy jó Star Wars MMO kiadása már annyira időszerű, hogy a BioWare neve nélkül is garantált a siker.

STRONGHOLD 3

stratégia 2011. április

A harmadik Stronghold valójában a hatodik, viszont 2005 óta ez lesz az első, ami visszatér a gyökerekhez. Megint az építkezés lesz a középpontban, sőt, a fizika még a csapdák hatékonyságát és az épületek rombolhatóságát is befolyásolja. De a legjobb: megint lehet majd pestises teheneket katapulttal szállítani.



SUBVERSION

stratégia 2011

Szerelmünk az Introversion Software iránt még úgy is töretlen, hogy a bezárásuk szinte havonta felmerül – a Subversion ezért lehet, hogy sosem jelenik meg, pedig itt egy igazi mestertolvajt alakíthatnánk, aki high-tech eszközökkel tör be a világ legvédettebb épületeibe. Hívjatok csak Danny-nek: Danny Oceannek!

TEST DRIVE UNLIMITED 2

autóverseny 2011. február 11.

Az NFS HP sikerét idén csak egy játék fogja megtörni: a TDU folytatása! Két gigantikus helyszín (Ibiza és Hawaii), szó szerint több száz verseny, gyűjthető autók, klubok, bővíthető kégli, felvásárolható luxuscuccok, több száz kocsi, párhuzamosan futó online és offline mód. Kell ennél több valaha is?

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

RPG 2011. november 11.

Minden hibája ellenére a generáció egyik legjobb RPG-je az Oblivion – a Skyrim pedig ezt viszi tovább. Ugyanaz a világ, gyaníthatóan ugyanakkora játéktér, de egy teljesen új vidék és (végre) egy újraírt engine. A Bethesda most megmutathatja, hogy nemcsak a világokhoz, de a technológiához is értenek.

THE HAUNTED: HELL'S REACH

TPS 2011

Az eddigi Unreal játékkészítő versenyek után dobozos játékká váló modok egytől egyig kapitálisan borzalmasak voltak, a The Haunted miatt mégis érdemes izgulni. Kiköpött olyan, mint a Left 4 Dead, csak épp démonokkal – ki ne szeretne jól odavágni a pokol lényeinek, akiket multiban ismerősök is irányíthatnak?

THE SECRET WORLD

MMORPG 2011

Az SW egyre érdekesebbnek és izgalmasabbnak tűnik minden egyes új trailer és kép után. Ragnar Tornquist megint egy beteg és elvont világot hozott létre, ahol a modern világ találkozik a mítoszokkal, a horrorral és a mágiával, egy még mindig megfoghatatlan játékmenetű MMO-ban. 9 éve készül: igazi szerelemjáték!

THE SIMS MEDIEVAL

stratégia 2011. március

A Sims Medieval annyiban Sims, hogy átveszi annak a stílusát, a játékmenet viszont új: inkább középkori várépítős stratégia, semmint életszimulátor. Annak viszont gigantikus, hiszen a küldetésalapú birodalomépítésben egy teljes dinasztia álmodható meg. Pestises tehenet ide is!

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

RPG 2011. május 17.

A Dragon Age II-vel bátran versenyre kelő Witcher 2-ben Geralt akciódúsabb harcrendszerben kergeti az ellenségeit, a küldetéseket több módon is teljesítve, számtalan karakterrel találkozva. Ráadásul a Witcher 2 bődületesen jól is néz ki: megint tarolhat az RPG-piacon.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

taktikai shooter 2011

Még mindig nem biztos, hogy idén kijön az új Ghost Recon, de ideje lenne. A Future Soldierben ultranacionalistákat kell halomra lőni a szokásos négyfős csapattal, de most már rombolható fedezékrendszerrel és közel teljes láthatatlansággal – elvégre ez a jövő háborúja lesz.

TOP SPIN 4

sportjáték 2011. február 4.

Virtual Tennis ide vagy oda, ha definitív teniszjátékról van szó, akkor csak a Top Spin jöhet szóba. A negyedik rész újragondolja az eddigi irányítást, hogy az ATP tornákat a lehető legintenzívebben élhessük át a világ 25 legjobb teniszezőjével, valós és egyedi animációkkal – ráadásul már az év legelején, februárban.

TORCHLIGHT II

akció-RPG 2011

A lista utolsó akció-RPG-je a Diablo 3 mellett a legizgalmasabb is, hiszen a Torchlight szinte a semmiből jött, és minden hibája ellenére talán a stílus legjobbja a Diablo 2 óta. A folytatásban már multi és komoly modolhatóság is lesz, úgyhogy most már akár igazi, hosszú távon is élvezetes klasszikus is válhat belőle.

TROPICO 4

gazdasági stratégia 2011. tavasz

El Presidente ezúttal is egy gigantikus szigetországban alakítja ki a kultuszát, minden eddiginél több szupererővel, valamint az import és az export komplett felügyeletével. Mi olcsó japán kvarcórákra és békaemberekre alapozzuk majd a kizsákmányoló rendszerünket.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II – RETRIBUTION

stratégia 2011. március

Az új kiegészítőben most már több fajt (az embereket, az orkokat és a tiranidákat biztosan) tartalmazó kampány a bázisépítést ugyan csak minimálisan hozza vissza, viszont benne lesz a Birodalmi Őrség, úgyhogy megint izgalmas és brutális csatáknak nézünk elébe.

XCOM

FPS 2011. Q3

Aki az első döbbeneten túljutott, az az új XCOM-ban remélhetőleg meglátta a lehetőséget, hogy a 2K Marin nem fogja elszúrni. Még alig tudunk valamit az ötvenes években játszódó FPS-ről, de a közepes BioShock 2 után is bizalmat kapnak a srácok: most tényleg a saját fejük után mehetnek.

MARSLAKÓK, HAZA!

RED FACTION ARMAGEDDON

[ÍRTA W] **Alec Mason és az eddig ismert Mars nincs többé – a bolygó ugyan még létezik, de a felszíne lakhatatlanná vált, a mélybe költözött emberiséget pedig alienek tépkedik ketté. Ilyen a szép, új világ?**

A kolonizáció szép, nemes és bátor folyamatába kevesen kalkulálják bele a világvégét. Elvégre ha az emberiség egy része úgy dönt, hogy kalap-kabát köszöntem, a Földből, a japán fétisekből és a szmogmasszából elég volt, én új bolygón folytatom tovább – na ez az a helyzet, amikor inkább a remények, mintsem a rémálmok vezetnek előre az ismeretlenbe. Márpedig abból eddig sem akadt a tájékoztatta senki, így az egy nap úgy dönt, hogy milyen mókás lenne ütközőpályára állítani a Marssal egy gigantikus aszteroidát, bekészíteni egy nagy zsák popcornt, és nézni, ahogy a marsi telepesek hangyabolyként menekülnek szerteszét. Ki a halálba, ki a Föld alá. Persze nem teljesen önként, mert bár egy aszteroida becsapódását úgy-ahogy még túl lehet élni (a fantáziavilágban mindenképp),

Mars, becsapódó aszteroida, álmukból felébresztett, dühös szörnyek – minden adott a tánchoz, a zenekar már hangol

Red Faction világában, ott, ahol már az első bányászakció is egy kemény, betegségekkel és kínzásokkal megvert diktatúra révén vetette meg magát az újvilágban, amiből aztán végül egy szép polgárháború és egy remek tandemrendszer született, ahol a gerillaharcosok az eredetileg a Marsot felszabadítani kívánó EDF-el felváltva veregetik egymást háton C4 töltetekkel és bitang nagy kalapácsokkal. Tették, eddig.

APOKALIPSZIS MOST

A világnak ugyanis vége, legalábbis az eddig ismertnek. Bár a marsi felkelők a Red Faction: Guerrilla végén eljutottak az EDF központjáig, és az új megafegyverrel cipóra vertek mindenkit, akit csak lehetett, csak idő kérdése volt, hogy az EDF mikor tér vissza. A probléma: az időt és a galaxist erről nem azt már kevésbé, ha az említett meteor pont rácsapódik a légkörbe oxigént és fagypont feletti hőt pumpáló nagy terraformáló gépezetbe.

Pánikra nincs ok, emberek, elvégre ez a jövő, és bár a hatvanas években megígért személyi robotoknak még mindig se híre, se hamva, metróépítőket megszégyenítő fúrópajzs azért van a tarsolyban. Az pedig meg is kezdi a munkát, kíméletlenül átfúrva keresztül-kasul a Mars felszíne alatti területet, megadva a túlélés esélyét. Telnek az évek és az évtizedek, megszületik Alec unokája, Darius Mason, hogy átvegye az ügyeletes balek szerepét Bastionban, a kolonisták föld alatti bázisán. Ha valamit el kell lopni vagy valakit meg kell ölni, Darius a legalkalmasabb rá. Ha pedig valakit be kell palizni, hogy felébressze a Mars felszíne alatt évezredek óta szunnyadó egyetemes, alienszerű gonoszt, akkor is kéznél van az úr. Kitör az armageddon, három nap leforgása alatt szinte minden elpusztul, így Darius egy maroknyi túlélőt segítve próbálja kitalálni, hogy miért is ültették hintába, és egyáltalán milyen lények is szoktak rá a frissen fogyasztandó emberhúsra. Mármint azon túl, hogy nagyok, (sok esetben) szőrösek, és a legkevésbé sem barátságosak.

A SZAKASZ

Az armageddon ritkán hagyja az eredeti helyükön és formájukban a dolgokat, a Red Factionre ez pedig hatványozottan igaz: nem elég, hogy az Alec Mason-féle kalandok óta évtizedek teltek el, de még a Red Faction sem az, ami – nagy, nyitott, szabadon bejárható világot kínáló sandbox akciójáték. A váltás olyan, mintha a GTA egy nap úgy döntene, hogy hagyja a francba

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Volition

MŰFAJ
Akciójáték

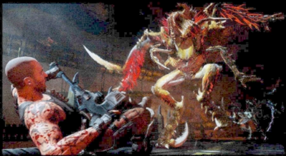
MEGJELENÉS
2011. 05.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Red Faction
2001 (THQ)

Red Faction: Guerrilla
2009 (THQ)



az autókázást-küldetésmegcsinálást, és inkább lineáris kalandjáték lesz, sok vérrel és erőszakkal.

Oké, ez lehet, hogy kissé eltúlzott volt, ráadásul a Red Faction esetében ez nem is visszafejlődés, sokkal inkább a gyökerekhez való visszatérés, hiszen az első két rész kábé ilyen volt, de az Armageddon gyakorlatilag teljes egészében a Guerrillára épül. Vagyis megvan benne a totális rombolási ösztön, az akció iránti vágy, csak most már sokkal feszesebben, érdemlegesebben tálalva. Ennek pedig több oka van, az egyik legfontosabb például az, hogy a történet itt már nem csak helykitöltő szereppel bír, az Armageddon egy izgalmas, fordulatokban gazdag eseménysorozatot mesél el. Teheti mindezt azért, mert az akció kilencvenöt százaléka laboratóriumi, kontrollált körülmények között, falakkal és plafonnal rendelkező barlangokban játszódik.

A játéktér leszűkítése viszont nem jelent arcon csapást a destrukciónak, sőt: az Armageddon egyik nagy érdeme az, hogy be meri vállalni a korlátokat csak és kizárólag azért, hogy izgalmasabb, fókuszáltabb akciót nyújthasson, az eddig ismert rombolás továbbfejlesztésével. Mert bár a falak (szó szerint) kőkemények, a rajtuk függeszkedő épülettenger nem. Az itteni jelmondat egyszerű és könnyen értelmezhető: amit emberi kéz készített, azt emberi kéz el is pusztíthatja. És ez mindenre vonatkozik, legyen az egy egyszerű láda vagy egy komplett kutatóközpont – a megfelelő eszközzel bármi széttörhető, letéphető, elhajítható.

A megfelelő eszköz jelen esetben például a Guerrillából ismerős Nano-Forge, ami a Mason családnál olyan hagyaték, mint másnál a nagyi porcelánkészlete. Ebből teát ugyan nem lehet elégedetten szürcsölni, viszont kiváltképp alkalmas a szétcincált dolgok összerakására, amivel nemcsak használhatatlannak tűnő gépekbe lehelhető élet, de alkalmi fedezékek vagy akadályok is

Bár időnként feljutunk majd a felszínre, ott sem lesz nyugtunk a hegyni szörnyek, vagy a nyakunkba omló épületek miatt – persze senki sem mondta, hogy marsi szabadságharcosnak lenni nyugdíjas állás...

létrehozhatóak, szusszanásnyi időt adva a nagy gyilkolászás közepette. Mert harcból ezúttal is akad bőven, ráadásul sokkal jobb megvalósításban. A Guerrilla egyik nagy baja (az unalmas és monoton vezetésen kívül) pont maga a harc volt. A kalapács ugyan nemcsak az épületekre, de az emberekre is jótékony hatással bírt, de komolyabb összecsapásokban lassú volt, a fegyverarzenál maradék része pedig közepesen gyenge TPS-ként pozícionálta a Guerrillát. Az Armageddon más, első blikkre leginkább egy Dead Space-klón jóval nagyobb mozgástérrel, gördülékenyebb célzással és 360 fokban érkező támadóhullámokkal. A szunnyadásukból felébresztett marsi lények szó szerint minden irányból özönlenek, a túlerő az Armageddonban default állapot, és nem torokszorító, alkalmanként pillanat.

ROBOTZSARU

Ha pedig sok az ellenfél, illene, hogy sok legyen a fegyver is – legyen az kézzel forgatható puska vagy jármű. Mivel a jövőben járunk, ráadásul a felszín alatt, a teherautó vagy a gépágyús járőrkocsi erősen kiesnek a lehetőségek közül. Van helyettük például mecha. Az előző rész egyik kevéssé használt, de döbbenetesen hangulatos közlekedési eszköze felturbózott formában tér vissza. Elsődleges képessége most már nem is feltétlenül a hatásos és bődületesen erős lövés, sokkal inkább a súlya, amivel szó szerint falakat tud áttörni – mármint ha a fal egyik oldalán üres tér, a másikon pedig valakinek a nappalija van. A paradigmaváltásnak pontosan ez röhög az arcába, hiszen

CREEPER

Az alienek legkisebbike az egyik legfürgébb is: hajlamosak a plafonról a nyakadba zuhanni, úgyhogy mindig érdemes felszegett fejjel sétálni!

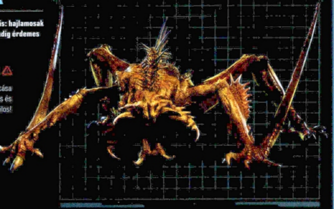
EREDETE ISMERETLEN

340 BPM

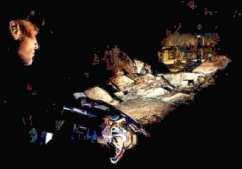
VIGYÁZZ

Az állatok simogatása és etetése veszélyes és szigorúan tilos!

FÖLDÖNKÍVÜLI JELLEMZÉSE



Egy fal csak a legritkább esetben állít majd akadályt elénk.



MAGNET GUN

Az eredetileg bányászásra tervezett és használt mágnesfegyver bármit felkap és a célponthoz csap: akár egy komplett házfalat is, ha arról van szó! Némi kreativitás nem árt majd a használatánál, de szerencsére egy gázpalack és egy földönkívüli láttán mindenkinek ugyanaz jut az eszébe.

Elsődleges mód: Két célpontot csap egymáshoz hatalmas erővel
Előny: Képes egymástól messze elhelyezkedő ellenfeleket is megsebezni
Hátrány: Amíg a két célpontot egymáshoz húzza, nem képes új lövésre
Felhasználási javaslat: A hatékony használat kulcsa a kreativitás, igyekezzünk robbanóanyagokat bevonni a párosításokba

a Guerrilla az irányított rombolásról szólt, az Armageddon pedig úgyszintén, csak épp sűrűbben, intenzívebben. Mert lehet, hogy itt nagy eséllyel nem lesznek több emelet magas komplexumok, viszont a rombolás nem is feltétlenül opcionális, sőt – sokkal inkább elvárás, hiszen sok esetben csak így lehet egy eltorlaszoltnak hitt járaton továbbjutni, vagy a célpontot képező épületet gyorsan és hatékonyan eltüntetni.

Mert a fizika minden más játék esetében inkább csak cicoma, itt viszont a játékmenet szerves része, központi eleme. A Guerrillában ez annyira nem működött, a fizikai számítások rengeteg erőforrást vontak el, ezért azt felszabadítandó volt szükség a sok vezetésre, az üresjáratokra. Ez itt viszont már nem jelent problémát, hiszen a tér kisebb, így a játszótér (kis ellentmondással) pont hogy nőtt. Nemcsak a méretet, de a mélységet tekintve is,

Hol is láttuk ezt a hősies pózt? Csak nem a Gears of Warban?

aminek a legjobb példája a Magnet Gun, vagyis a mágnesfegyver, aminek láttán még Öveges professzor is előszeretettel csettintene, ha lenne benne némi perverz hajlam kitalált űrlények széttrancsírozására, illetve nagyipari acélelemek gyors, hatékony és precíz mozgatására. A folyamat egyszerű, a magnet gun két töltettel rendelkezik: egyik a cél, a másik a kiindulópont, a folyamat maga pedig a két távolság gyors áthidalása a sebesség, a lendület és az erő szentháromságában. Kiindulópont lehet egy hordó, egy gerenda vagy egy komplett fal is – de ha a hegy nem megy Mohamedhez, akkor... akkor a kiszemelt célpont (nagy eséllyel: egy ronda alien) megy a fal felé, hogy új szerepkörben, oszladozó tetemként folytassa tovább marsi pályafutását. Felkapni pedig gyakorlatilag bármit lehet, még ha az egy (szinte teljesen) komplett épületnek is felel meg. Ha emberkéz építette, akkor az is fogja megreptetni!

Ráadásul ez nemcsak a föld alatti, de a föld feletti világra is igaz. Bár az Armageddon jelentős része, közel a háromnegyede biztos, hogy sötét és dohos barlangokban játszódik majd, Darius időnként felmerészkedik a felszínre is, amit a rettentő hideg, a homokviharok, az odavándorolt alienek és pár maroknyi túlélő/ellenálló népesít be. Az itt játszódó részeket továbbra is nagy rejtély övezi: az biztos, hogy komoly szerepük lesz a történet előrelendítésében, hiszen a Mars olyan titkaira derül majd fény, amiket eddig diszkréten ellepett a vörös homok. Még jó, hogy azt nem kell félreseperni: megteszi azt maga a természet, vagy az arzenált erősítő Singularity Cannon, ami az itteni Joker-kártya: kevés eszköz tudja vele felvenni a versenyt, hiszen semmi más nem alkalmas arra, hogy egy mini fekete lyukat köpjön a levegőbe, érvényesülni engedve annak szívóhatását. Ráadásul ez – a Dead Space-ből kölcsönzött – sztázissal kombinálható is: az előbb megfagyasztott ellenfélre szingularitást küldeni remek alap lenne egy fizika szak doktorátusához.

Az ilyen és ehhez hasonló képességek repertoárja új a Red Faction világában, hiszen Alec a kalapácsán kívül különösebben sok Gandalf-imitátorral nem rendelkezett. Darius erejét sem varázslat adja, sokkal inkább a családi hagyatékként kezelt Nano-Forge módosítása. Az egyik ilyen, belőle kicsiholható extra a Shockwave, amely egy

Ennyiféle szín az előző két részben összesen nem volt – lila, sárga, zöld és kék? Lehet, hogy a Volition eddig színvakokat foglalkoztatott?

bizonyos sugárban mindenkit a földre küld, szabad prédává változtatva a legkeményebb ellenfelet is. Ez igazán mókás a majdani multiplayerben lesz: a Guerrilla nagyon kevesek által játszott, de meglepően szórakoztató online komponenssel rendelkezett, ami most legalább akkora szerepet kap majd, mint maga a történet – a jelek szerint véglegesen ez lett az új trend a játékiparban, hiszen az eddig kizárólag egyszemélyes történeteket elmesélő játékok sorra áldozzák be magukat több-kevesebb sikerrel a multiplayer oltáron. Meglátjuk, hogy itt mennyire sül majd el jól a dolog!

Bár első ránézésre fel tudunk sorolni három-négy játékot, ahonnan a készítők ötletet loptak, mégsem haragszunk rájuk

KÖZÖS TÖBBSZÖRÖS

Szűkebb játéktér, intenzívebb akció – vagyis fejlődés, ami nemcsak a belsőben, de a külsőben is tetten érhető. A Guerrilla józserivel erősen steril, teljesen művi Marsfelszínt ábrázolt, ahol a kietlen tájat csak néha törte meg egy-egy rendkívül rosszul kinéző kalyiba. Mivel itt ilyen nincs, ezért az Armageddon elsősorban az effektekre gyúr rá, azokra viszont nagyon. Elég csak megnézni a képeket, és máris látszik a különbség: a Red Factionnek végre van stílusa, hosszú évek kínkeserves várakozása után ki tud lépni a saját árnyékából. Felfedezi például a színeket: az élénk kéken világító jégbarlangokat, a tűzforró láva által fűtött vöröses sziklarengetegeket, a sötét éjszakát áthasító, pirosan izzó szempárokat. Teszi mindezt kettes fokozatba kapcsolt rombolhatósággal, ami ha látványos előrelépést nem is mutat (legalábbis akkorát semmiképp sem, mint a Guerrilla esetében), viszont most már egyszer és mindenkorra vége az olyan anomáliáknak, mint egy egész épület súlyát megtartó, utolsó épen maradt gerenda.

Ráadásul a visszatérő elemek sorát gazdagítja a karakterfejlesztés, illetve az erődítmények elpusztítása is – igaz, itt nem az EDF bázisait kell a földdel egyenlővé tenni, hanem a pusztulás kultuszának behódoló őrültek szentélyeit, ahol általában nemcsak becsavarodott túlélők, de a halált elkerülő emberek által bebábozódott verziói is megtalálhatók: az ő kiszabadításuk elsődleges fontosságú lesz Darius számára a rejtély feloldása mellett. Az ilyen és ehhez hasonló mellékküldetések sokasága újabb kérdőjel: a titkait féltve őrző Volition sajnos erről még mindig nem hajlandó beszélni, így csak remélhetjük, hogy az előző rész legizgalmasabb és legszórakoztatóbb része, az adott mennyiségű robbanószeres épületbontás ezúttal is jelen lesz. Most már legalább van hozzá gyakorlatunk!

Kérdésből pedig akad bőven, de bizalmatlanságra különösebben sok ok nincs: az Armageddon már nem egyszerű folytatás lesz, hanem a dinasztiaépítés első lépcsőfoka – hiszen olyan háttértámogatást kap, amit eddig egy korábbi rész sem. Nemcsak a májusi, kétórás, az előzményeket elmesélő és a többéves szakadékot áthidaló tévéfilmről beszélünk (amiből siker esetén komplett sorozat is lehet!), hanem a letölthető, konzolos játékként debütáló Battlegroundsról is, amely teljesen új stílusba tolja a Red Factiont. Ez persze még mindig nem ad választ arra, hogy mi fog kisülni a Red Faction: Armageddonból. Ugyan még mindig nem egyértelműen jól elsülő váltás, de mindenképp bátor csavar egy olyan játékhoz, amely az előző stílusban maradva, pár újdonságot felmutatva is sikeres lehetett volna. A kérdés persze csak az, hogy a (nem bevallottan) Dead Space-i elemek, a lineárisabb élmény lesz-e annyira kidolgozott, hogy kiegyensúlyozza a játékos által teremtett élmények hiányát. Bár élménynek mindenképp tökéletes lesz az, mikor valakit egy egész házzal sikerül agyoncsapni!

SHOCKWAVE

A Nano Forge erőforrásának túlhevítésével olyan erőlökés hozható elő, ami egy sugárban minden ellenfelet ledönt a lábáról, átmenetileg könnyű célponttá téve őket!

www.pcguru.hu/1942

» Egyszerre szűkülő és kinyíló lehetőségekkel várja a széria rajongóit az Armageddon, és bár máshol már látjuk a fontos részleteket adó újításokat, még mindig van a játékban potenciál.

PRO
Az újragondolt játékmenet kevesebb szabadsága sokat lendíthet a játékélményen.

KONTRA
Nem lett volna baj, ha a Volition nem csak máshonnan szed jó ötleteket.

HEROES OF STALINGRAD

RED ORCHESTRA 2

John Gibson, a Tripwire elnöke a minap azt fejtegette, hogy az ő üdvöskéjük miért is lesz jobb, mint a COD: Black Ops. Nos, a legütősebb indok – a fenemód erős multis tartalom, és hogy hosszú távon szeretnék garantálni az elégedett felhasználói arcokat…

[ÍRTA TIKA]

Az Epic 2004-es „Make Something Unreal" pályázatán a legjobb FPS díját egy kőkemény második világháborús mod, a Red Orchestra nyerte. A pályamunkát beküldő Tripwire formáció pedig a nyereményből rögtön is transzformálta is az agyszüleményt egy önálló alkotássá, amely Red Orschestra: Ostfront 41-45 címmel jelent meg, és multis berkekben az egyik legdurvább, szimuláció jellegű játékmenetet nyomta le a keleti frontra becsatlakozó virtuális bakák torkán. A csapat nem állt le, jött a Killing Floor, egy újabb multiplayerre kihegyezett darálás, csak ezúttal zombik léptek a célkeresztbe. És végül, ha már volt egy Unreal 3 licenc (a pénzdíj mellett a másik nyeremény), a zsebükben meg egy jól működő 2. világháborús cím, hát miért ne készítsenek folytatást?

A témaválasztással nem lehet vitatkozni, ez pontosan az a helyszín, ami ha másért nem, hát néhány film (Stalingrad, Ellenség a kapuknál) kapcsán biztosan belopta magát a szívekbe. Noha erről kevés szó esik majd, de igyekszem leszögezni, hogy a Heroes of Stalingradnak lesz egyjátékos kampánya, ráadásul német és orosz oldallal külön-külön, csak ugye ki akar majd a nagy honvédésben AI bakákkal bénázni, amikor hús-vér társak is becsatlakozhatnak. A húzóágazat ugyanis, hűen a hagyományokhoz, most is a multiplayer lesz, nem utolsósorban az a kooperatív kampány, amit az imént említettem, illetve a 64 fős szerverekre még olyan játékmódok kerülhetnek, mint a Firefight (Team Deathmatch), vagy a korábbi részből ismerős területfoglalós Territory. Az újak közül a Countdown okozhat meglepetést, itt védendő/elfoglalandó objektumok láncolatát építették ki, és mindenki egy élettel indul, ha a csapat az időlimiten belül eléri a soros célt, akkor az addig elhullottak újraélednek, és irány a következő, ha pedig nem, akkor game over. A hangzatos Multiplayer Campaign sikere is borítékolható, ebben tíz kisebb szektorra (pályára) bontva jelenik meg Sztálingrád térképe, és egy Combat Powernek nevezett „nyersanyag" bevonásával, no meg a játékosok szavazatai alapján vándorolhat végig a közösség a pályákon. Végezetül a Rainbow Six Terrorist Hunt opcióját másolja a Skirmish, itt három csapat, mindegyikben három humán vagy (offline módban) AI beosztott takarítja ki a környéket. A RO eddig sem bánt kesztyűs kézzel a játékossal, gondoljunk csak arra, hogy a minimalista HUD-ról olyan apróságok hiányoztak, mint a célkereszt, vagy hogy nem volt számban kifejezett HP-érték, nos, most már annyi könnyítés lesz, hogy minimapot, lőszerkészlet-kijelzőt etc. be lehet kapcsolni (és ki) a realistánál gyengébb nehézségi fokozatokban. Marad a testrészek szerinti sebzés, a pontos,

Érdekes, hogy a készítők pont szembe mennek a modern divattal: óriási szabad terek helyett falakkal és fedezékekkel sűrűn pettyezett városi pályákat kapunk majd

ADATOK

KIADÓ
1C Company

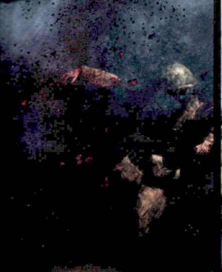
FEJLESZTŐ
Tripwire Interactive

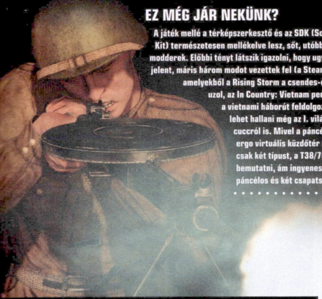
MŰFAJ
Online FPS

MULTI
2×32 fő

INFO

A Red Orchestra első részét minden olvasónk ismeri, pár hónapja volt teljes játék – ennek fényében mindenki értékeli majd, mekkora halom újítás is kerül a folytatásba.





EZ MÉG JÁR NEKÜNK?

A játék mellé a térképszerkesztő és az SDK (Software Development Kit) természetesen mellékelve lesz, sőt, utóbbit már kézhez is kapták a modderek. Előbbi tényt látszik igazolni, hogy ugye a ROHOS még meg sem jelent, máris három modot vezettek fel (a Steamről lehet majd tölteni), amelyekből a Rising Storm a csendes-óceáni hadszíntérre kalauzol, az In Country: Vietnam pedig igen, jól látjátok, egy a vietnami háborút feldolgozó modifikáció lesz, és lehet hallani még az I. világháborúra koncentráló cuccról is. Mivel a páncélosokban is FPS nézet, ergo virtuális küzdőtér lesz, így az alapjátékban csak két típust, a T38/76-t, és a Pz IV-t fogják bemutatni, ám ingyenes DLC-kben további két páncélos és két csapatszállító várható.

„újdonsággal", hogy a fedezékrendszer immár ide is begyűrűzött. A játékosok romok, tereptárgyak mögé bújhatnak gombnyomásra, ám a „vakon" – mozgási zajokra vagy fedezőtűz célzattal – kidugott fegyvernél végre tényleg nem lehet látni, csak sejteni, hogy hová is csapódnak a lövedékek. A kor kézifegyvereit szó szerint hordozni fogjuk, így muszáj lesz low-ready pozícióban közlekedni (leeresztett fegyvercsővel), amit egyébként a látómező változása nélkül megtehetünk, nehogy beleakadjunk valami zárt tereken, romok között bujkálva, olyan szituációkat eredményezve, mint ami például egy korabeli német katonaviccben is elhangzik: "a konyha már miénk, de a nappaliban még harcok folynak". Mindenki egy átlagos bakával indít, teljesen átlagos felszereléssel. Aztán ahogy lépked feljebb a ranglétrán, úgy nyílnak meg újabb rangok és perkek, ám a fejlődés lassú lesz, ugyanakkor kellően látványos. Egy harcedzett veteránt, egy parancsnokot már messziről felismersz, ha másról nem, hát a nyakában lógó Vaskeresztről, vagy ruszkik esetében a két kiló kitüntetés alatt meggörnyedő testtartásról. A játék címe is árulkodik,

Ilyen mennyiségű újítást a nagy kiadók AAA játékai általában tíz rész alatt vezetnek be – a Tripwire-nél nem ez a helyzet

nagy erejű találatokat követő azonnali halál, azzal az apró változtatással, hogy sebkötözéssel mondjuk egy láblövés hatásait tompítani lehet. A 3D-s irányzéknézet szintén visszaköszön, megfejelve egy közelítő és egy távolsági nézettel, illetve a mesterlövészpuskák optikáinak korrektebb beállításaival. A fegyverek visszarúgása durvább lesz, miközben a karakter fejlődésével csökken majd a hatása, ahogy az újratöltési idő is. Az újratöltést meg lehet szakítani, és a kijelző hiányában csak annyi visszajelzést kapunk a töltöttségről, hogy nehéznek vagy könnyűnek érződik a tár. Az állvánnyal felszerelt fegyvereket pedig szinte bárhová – ablakkeretek, fedezékek stb. – letámaszthatjuk, könnyebben és gyorsabban, mint eddig bármikor.

Az Unreal 3 engine kerül bevetésre, és színtiszta first-person buli jön, azzal az tereptárgyba. A páncélozott járműveknél is megtörténik a generációváltás, hisz beszállva nem a löveg vagy egy kémlelőnyílás tölti ki a panorámát, hanem virtuális, tökéletesen kidolgozott belső tér, azaz egy T-34-esben alaposan körül lehet majd nézni. A tankok sérülésmodellje még precízebb lesz, sérülhet az optika, az erőátvitel, de akár a toronyforgató mechanika is. Ezek az eszközök egyébként fel lesznek töltve AI beosztottakkal (sofőr, töltő, irányzó), és a mindenkori parancsnok döntheti el, mely online pajtásoknak szorít helyet maga mellett, aztán a már elfoglalt helyekre közvetlenül is lehet respawnolni. Fontos újítás, hogy a pályákon megjelenik háromféle támogatási mód – aknavetős tűzcsapás, rakétatámadás (Katyusa, illetve Nebelwerfer) és tüzérségi tűz, azt pedig, hogy hová kérjük ezen jóságokat, egy felderítő gép kiküldésével lehet majd a legjobban felmérni.

A pályák többsége CQB (Close Quarters Battle) jellegű lesz, azaz városi közelharc, ugyanis a mixelt szisztéma csúcsán áll az a Hero státusz, amit persze nem gombokért osztogatnak. A hős messziről felismerhető, kiemelt figura, a legjobb, és csak az ezzel a címmel kiérdemelhető fegyvereket és felszerelést kapja, a bázispontok elfoglalásánál az ő jelenléte duplán esik a latba, és valamiképp a közelben állók kitartását és morálját is erősíteni tudja. Azt hiszem, ezért már tényleg érdemes lesz az utolsó vércseppig küzdeni...

www.pcguru.hu/1652

» A Tripwire felnőtt, és egy tartalmas 2. világháborús játékkal rukkol elő, amelynek a szavatosságát a multi minden bizonnyal garantálja, sőt esélyes, hogy a „nagyokat" is megszorongatja.

PRO

Az új játékmódok, a karakterfejlődés és a harcjárművek belső tere mind-mind okot ad a bizakodásra.

KONTRA

A legkevesebbet emlegetett egyjátékos szál lehet a gyenge láncszem...

AKIK ISMERIK A

Művészek

Marcus Lehto

Bungie, művészeti igazgató

2001, megjelenik a Halo: a Bungie tíz éve jött, látott és győzött. Azóta is az adott év egyik legnagyobb eseményének számít, ha megjelenik egy új epizód a sorozatból. Na ennek lett vége 2010-ben, miután megjelent a Bungie utolsó Halo-játéka, vették kabátjukat, és átcuccoltak az Activision ölébe. Nem aprózzák el a dolgot, következő játékukkal megint univerzumot kívánnak létrehozni, ahol legalább tíz évig játszhatnak, játszhatunk.

Nem tudjuk, milyen környezetről, játékstílusról, hangulatról van szó, de egy biztos: a világ lélegzetvisszafojtva várja a bejelentést. Lehto teljes gőzzel dolgozik azon, hogy már az első találkozás is felejthetetlen legyen. Ugyan biztosak nem lehetünk benne, hogy ő az Art Director az új játékon, de mivel a három számozott Halón ő töltötte be e tisztséget, megelőlegezzük ezt neki.

Amy Hennig

Naughty Dog, kreatív igazgató

A konzolon nem játszók számára a Naughty Dog nem biztos, hogy ismert – utolsó PC-s játékuk 1989-ben jelent meg. Azóta történt egy s más: a Sony egyik legfontosabb stúdiójává nőtték ki magukat. Aki játszott vele, az tudja: a 2009-es Uncharted 2 minden idők egyik legigényesebben összerakott játéka lett – és most ezt kellene felülmúlniuk a harmadik résszel. Játékmenet terén túl nagy reformra nem számítunk, viszont az új, sivatagos környezet mindent megváltoztat – és ez jórészt bizony Amy Hennig munkáján múlik!

Jonathan Jacques-Belletete

Eidos Montreal, művészeti igazgató

Jonathan egyike volt annak a hat embernek, akikkel az Eidos montreali stúdiója megalakult, és azt az „egyszerű" feladatot kapta, hogy alkossa meg a Deus Ex 3 vizuális azonosságát. Ez már azért sem volt könnyű, mert az eredetire nem igazán lehetett építeni: az innen-onnan összeszedett, összeollózott cyberpunk klisékre épült. Remekül működött a játékban, pompás környezetet adott a szabad játékmenetnek, de egyedinek nem lehetett nevezni – ez viszont már nem elfogadható a harmadik résznél. Jonathan fejéből bukkant elő a kiberreneszánsz stílus, és a hangsúly a második tagról egyre inkább az elsőre tolódott át. Az eredmény magáért beszél: ha rápillantasz egy képre a játékból, arról azonnal látszik, hogy az a DX3-ból származik.

Tetsuya Nomura

Square Enix, művészeti munkatárs

A kilencvenes éveket a Squaresoft uralta, de az utóbbi néhány évben valami elromlott. Temérdek játékot adnak ki, melyek nem ütik meg az általuk felállított szintet, és még a Final Fantasy név is bekoszolódott – e folyamat visszafordításában lehet nagy szerepe Nomurának. 2011-ben sok múlik rajta: jön az új Parasite Eve, legalább két FF (Agito, Dissidia Duodecim) és részletesen is megmutatja magát a Final Fantasy Versus 13, ami az alcím nélküli FF13 hibáit hivatott kiköszörülni.

Christian Lichtner

Blizzard North, művészeti vezető

„Túl színes a Diablo 3!" – hangzottak fel a játék debütálásakor jajkiáltások a világszerte sötét pincékben üldögélő játékosok szájából. Nem, nem annak örültek, hogy annyi év után végre visszatér a sorozat, hogy megint lehet éjszakába és hajnalba nyúlóan démonokat mészárolni, hanem azért picsogtak, mert a tűzgolyók, mágikus íjak és izzó testű csontvázak szépen megvilágították a környezetet. Szerencsére a balhé elült, és a legtöbben belátták, hogy még a legkaotikusabb pillanatokban sem válik a Diablo 3 olyan tarkává, mint a Robot Unicorn Attack bármelyik képernyője – így aztán a művészeti stílus megalkotásáért, egységességéért felelős Christian Lichtner szívritmusa is visszaállhatott normális szintre. Meglátjuk, a későbbi helyszíneken mit hoz össze Leonard Boyarskyval – az eredeti Fallout látványtervezője volt, jelenleg a Diablo 3 „Lead World Designere" – együttműködve, de kételkedünk benne, hogy nem lesz kedvünkre való a dolog. Meg egyébként is: egy tűzgolyó annál jobb, minél látványosabb hatása van!

JÖVŐT

Művészek és designerek – tíz látnok, aki kitalálja és megtervezi, mit imád majd igazán a jövő játékosa

Designerek

Timothy Longo Jr

Crystal Dynamics, vezető designer

Az ifjabbik Timothy Longo neve kevesek számára ismerős – de állítjuk, ez csak az új Tomb Raider megjelenéséig lesz így. Merthogy Longo a vezető designer azon a játékon, ami egy csaknem másfél évtizede parányi eltérésekkel dolgozó sorozatot akar teljességgel megreformálni. A Tomb Raider-szériában voltak jobb és rosszabb, sőt, egészen kiváló és pokolian rossz epizódok is, de a játékmenet oly nagyon sosem változott – na itt lép a képbe Longo és a Crystal Dynamics csapata, akik eltökélték, hogy ennek vége. Így aztán megújult Lara (bár érzékisége nem tűnt el, csak átalakult), megújult a környezet, megújult a harc; ráadásul még multiplayer is várható az egyszerűen csak Tomb Raider névre hallgató új játéktól. Merész dolog egy ekkora átalakítás, ezért is neveztük meg Longót 2011 egyik legfontosabb emberének – sok múlik rajta!

Randy Pitchford

Gearbox Software, elnök

A Gearboxnak igen sokáig nem volt ereje, képessége, vagy egyszerűen szerencséje kitörni az „egész jó" fejlesztők sorából, bár a Randy Pitchford vezette gárda mindent megpróbált. 2009 volt az az év, amikor a Borderlands mindent megváltoztatott, és ekkor nemcsak milliók ismerték meg a cég nevét, de mintha a szerencséjük is egyre erősebbé vált volna. A játékon évekkel azelőtt pár hónapig dolgozó Pitchford saját vagyonából vette meg a Duke Nukem Forever jogait, és vagy tíz éve először talán hinni lehet az ígéretnek: „jövőre (értsd: 2011-ben) megjelenik a DNF"! Mivel a 2010-es évet egy iPhone-játéktól és egy rakat bugos Borderlands-kiegészítőtől eltekintve csendben töltötték, néhányan talán már elfeledkeztek róluk. Na ők fogják felkapni a fejüket 2011-ben, hiszen ez lesz a Gearbox eddigi legsűrűbb éve. Az csak egy dolog, hogy megjelenik a Duke Nukem Forever, de tippünk szerint minimum egy videó formájában bemutatkozik a Borderlands folytatása is, és mivel az utóbbi években igencsak meghíztak, talán még egy harmadik projekt is elfér a stúdióban!

Gabe Newell

Valve Corporation, ügyvezető igazgató

Ha ez a cikk tíz éve született volna meg, Newell akkor is előkelő helyen szerepelt volna rajta. A megjelenési dátumokkal egyre komolyabb hadilábon álló Valve (HOL AZ EPISODE 3!?) alapítója, vezetője és legfontosabb figurája ugyanis átalakította a PC-s játékpiacot. A Steam a digitális disztribúció élharcosává nőtte ki magát, a Team Fortress 2-vel megmutatták, hogy a terméktámogatás mit is jelent, ha jól csinálják, a Portallal pedig prezentálták, hogy a friss tehetségek felszipkázásához is extrém tehetségük van. És 2011 megint fontos év lesz számukra – ha abbahagyják a halasztgatását, megjelenik a Portal 2, bemutatnak legalább két új játékot, a Steamworks átköltözik konzolokra is, a Steam pedig még több akciós napot tart majd, így apasztva hitelkártyáinkat. Kösz, Gabe...

Todd Howard

Bethesda Game Studios, designer

Azon túl, hogy a másnapos Todd Howard tartja a világ legszórakoztatóbb játékprezentációit, azért is megemlékezünk róla, mert nagy nyomás nehezedik rá. Az ötödik Elder Scrolls-játék, a Skyrim 2011-ben érkezik, és az ennek fejlesztését vezető Howardnak szinte lehetetlen feladatot kell végrehajtania: úgy kell megújítania, modernizálnia a játékot, hogy az egyszerre legyen alkalmas új rajongók, Morrowind-őrültek és Oblivion-fanok elvarázsolására. Ha valakinek van erre esélye, akkor az Howard és a Bethesda többi designere!

Kudo Tsunoda

Microsoft Game Studios, igazgató

Az állandóan idegesítő napszemüveget viselő és külső szemlélők számára amúgy sem túl szimpatikus Kudo Tsunoda mindenféle túlzás nélkül a lehetetlent hajtotta végre 2010-ben: az általa kitalált Kinect-projektet minden szkepticizmus és technikai nehézség ellenére végigvitte, és a kamera elsöprő siker lett. A következő lépcső azonban még nehezebb lesz: olyan játékok – is – kellenek a kamerához, amelyek a komolyabb játékosok érdeklődését is lekötik. Mert jó dolog a tánc meg a fitnesz, de ha nem lőhetünk valami nagy szörnyre Kinect segítségével 2011-ben, akkor hamar elszáll a varázs...

AKIK ISMERIK A

Programozók

Anton Kaplanyan
Crytek, Lead Researcher

Talán nem illendő Anton Kaplanyant kiemelni a CryEngine megalkotói és állandó fejlesztői közül, hiszen oly sokan vannak, akik ezen területen dolgoznak – de mentségünkre legyen mondva, a Crytek is őt küldi minden konferenciára, minden előadásra. Az orosz programozó titulusa szerint Lead Researcher, azaz nem feltétlenül a játékokon dolgozik, hanem az azokat megmozgató grafikus motor újításait, lehetséges bővítéseit kutatja. Hatalmas szerepe volt például a DX11-es fejlesztésekben vagy a CryEngine konzolokra való fejlesztésében – és pont ezért emeltük ki, hisz a Crysis 2-vel a Crytek hatalmasat léphet előre: ha a játék mindhárom platformon jól fut majd, és tényleg elsöprő látványvilágot kínál, akkor a CryEngine felkerülhet az Unreal mellé a legsűrűbben licencelt motorok közé. És bár ennek eredményei csak néhány év múlva teljesedhetnek be, ez a hatás elsöprő lehet – de addigra Kaplanyan valószínűleg már a CryEngine 4 alapjait fekteti le...

Steve Polge
Epic Games, vezető programozó

Bár a következő generációs Unreal-motor fejlesztését Tim Sweeney vezeti, abból valószínűleg semmit sem fogunk látni 2011-ben, így aztán Timet le kellett cserélnünk Steve Polge-ra, aki anno a Quake modolásával lett híressé, és aki ma az Epic vezető programozója – így az ő feladata, hogy a cég játékait látványossá tegye. Plusz, hogy a Gears of War 3-mal bebizonyítsa: sok tehetséges programozó van a világon, de az U3 motorból még mindig annak megalkotói képesek kihozni a legtöbbet!

Matthew Versluys
Blizzard, technikai igazgató

Annak ellenére, hogy Matthew Versluys egyetlen sort sem programozott a Blizzard egyetlen játékában sem, ő volt az egyik legfontosabb ember a cég technológiai részlegében. Ő ugyanis a Battle.net átalakításának technikai direktora, és ő vezette azt a közel ötvenfős csapatot, akik másfél év alatt elkészítették a Blizzard-játékok új gerincét. Az új Battle.net feszes tempóban készült el, ráadásul a premier is – amikor a SC2 megjelenésével együtt 24 óra alatt 13 nyelven, időzónánként kapcsolták be a rendszerbe a világ öt kontinensét – simán ment. Azóta sincs megállás, Versluys elmondása szerint tíz évre megvannak a Battle.net fejlődésének tervezett állomásai – 2011 elhozza például a prémium (értsd: fizetős) tartalmakat, és ha kellően sokat könyörgünk, talán a Diablo 3-at is!

Robert Duffy
id Software, Programming Director

Talán furcsának tűnhet, hogy az „id Software" és a „legfontosabb programozók" kategóriák metszete nem John Carmack nevét adja ki, de megvan az indokunk. Carmack természetesen továbbra is az id fő fegyvere, már ami az újításokat, tehcnológiai ugrásokat illeti. Ő fektette le az id Tech 5 alapjait, és valószínűleg ő írja majd a következő generációs konzolokra készülő új id engine legfontosabb részeit is. A napi munkát azonban már finoman szólva sem egyedül végzi – az a Robert Duffy által vezetett programozócsapat dolga. Így ha arra vagyunk kíváncsiak, hogy a Rage programozásáért vagy a még csak egy logóval bemutatott Doom 4-ben végzett munkákért ki felel, akkor Duffy – névjegykártyája szerint Programming Director – a mi emberünk.

Alex Evans
Media Molecule, vezető programozó

A Sony tulajdonában levő Media Molecule ugyan megszegte fő ígéretét – „sosem lesz LittleBigPlanet 2!" –, de ennek valószínűleg minden PS3-tulaj örül. Merthogy a LBP2 már nem egy platformjáték pályaszerkesztővel, hanem sokkal inkább egy látványos programozási forma. Az Evans által vezetett programozói gárda egy olyan rendszert alakított ki, ahol egyszerű pályák és játékmódok mellett operációs rendszereket és felhasználói programokat lehet készíteni – mindezt játékos formában, végtelen lehetőséggel.

JÖVŐT

Programozók és fejesek – akik bitekbe öntik a látomásokat, és azok, akik a döntéseket, no meg a pénzt hozzák

Fejesek

Robert Kotick
Activision, vezérigazgató

Minden játékblogok legjobban utált figurája nem a finom megnyilvánulásairól híres, de egy dolgot nem lehet tőle elvitatni: amikor 1990-ben saját pénzén beszállt az Activisionbe, a cég a csőd szélén volt, mára pedig továbbra is az ő vezetése alatt a legnagyobb független (értsd: saját konzolt nem gyártó) kiadójává nőtte ki magát. Hogy 2011-ben beszólásokból, kemény lépésekből vagy sikeres üzleti húzásokból lesz több, azt nem tudjuk, de egy biztos: Bobby továbbra is csak a profitot nézi!

Robert A. Altman
ZeniMax Media, vezérigazgató

A ZeniMax név talán nem ismerős sokaknak, pedig játékaikkal biztosan mindenki játszott már. Ez a – Robert Altman által alapított és vezetett – cég a tulajdonosa ugyanis a Bethesda Softworksnek. Altman rengeteg pénzt szerzett befektetőktől, így 2009-ben vad terjeszkedésbe kezdtek: a legnagyobb durranás abban az évben mindenképpen az volt, amikor megvették az id Software-t, de 2010-ben sem álltak le. Vagyonukat okosan használva olyan stúdiókat vettek meg, mint az Arkane, a Tango Gameworks (Shinji Mikami, a Resident Evil megálmodójának új bandája) vagy a Machinegames (a svéd Starbreeze stúdióból kivált bagázs). A következő évre is maradt bőven pénzük, tippünk szerint az Obsidian lesz a következő célpontjuk. Játékok terén mindenesetre jól állnak, mind a Rage, mind a Skyrim kihagyhatatlannak tűnik!

Mark Pincus
Zynga, vezérigazgató

Mielőtt az utóbbi 15 év egyik legsikeresebb vállalkozójává vált, Pincus befektetési bankár volt – 1995-ben tért át netes vállalkozások indítására, és ezzel azóta sem állt meg. A 2007-ben alapított Zynga (a FarmVille miatt lehet ismerős) az eddigi legnagyobb sikere, a cég jelenleg stabil 225 milliós felhasználói bázissal rendelkezik, és ezzel a legnagyobb cégek közé küzdötte fel magát. 2011 a Facebooktól függetlenedés éve lehet, ha minden a tervei szerint megy...

Ray Muzyka és Greg Zeschuk
BioWare, vezérigazgató és alelnök

A „két doktor" vezetésével a BioWare-ből a világ egyik legnépszerűbb és legsikeresebb fejlesztőstúdiója vált, és 2011 lesz az az év, ami megtöri, avagy még magasabbra repíti őket. Kockázatos irányba, az akció felé lépnek a Dragon Age 2-vel, lezárják a milliók által imádott Mass Effect-trilógiát, és a világ legnagyobb brandjével felszerelve bemerészkednek az MMO-k elképesztően kemény világába. Bár nem féltjük őket, főleg ez utóbbi lépés tűnik kockázatosnak – de ha valaki, hát a BioWare talán szembeszállhat a WoW behemótjával...

Danny Bilson
THQ, alelnök

Noha neve még nem annyira ismert, a THQ vezetője hamar az egyik legszimpatikusabb, legőszintébb üzleti vezérré nőtte ki magát. Ki tudja, talán azért, mert sokáig teljesen más területen dolgozott: filmforgatókönyveket és képregényeket (többek között a Flash egyik remek minisziériáját) írt, valamint öt éven keresztül az EA-nél dolgozott producerként, például egyike volt azon keveseknek, akik már a kezdettől fogva hittek a Simsben! 2008-ban került át az akkor csődközeli helyzetben levő THQ-hoz, ő vezette le a 2009-es teljes átalakítást, és most ő a cég növekedésének és sikerének egyik motorja. Ennek egyik záloga a hosszú távú tervezés – talán a THQ az egyetlen cég, melynek 2013-ra is vannak bejelentett játékai. Ezenfelül épp Bilson nyomására hajlamosak pénzt és időt nem kímélve együttműködni tehetségesnek ítélt designerekkel, ennek köszönhető például Tomonobu Itagaki (Devil's Third, 2012) vagy Guillermo del Toro (inSANE, 2013) „leigazolása" is. Így ha a következő egy-két év egyre inkább a THQ-ról szól, a háttérben Danny Bilson munkája áll!

FIATALSÁG, BOLONDSÁG

TOMB RAIDER

LARA CROFT. IKON. LEGENDA. TÖRTÉNELEM. AZ INDIANA JONES NŐI ALTEREGÓJAKÉNT 16 ÉVE A KÖZTUDATBA ROBBANT KARAKTER IDÉN TELJES RÁNCFELVARRÁSON ESIK ÁT, DE NEMCSAK A FŐSZEREPLŐ, A JÁTÉKSTÍLUS IS VÁLTOZIK: A 21 ÉVES FIATAL RÉGÉSZKUTATÓ-PALÁNTA HAJÓTÖRÉST SZENVED EGY TÁVOLI ÉS ISMERETLEN SZIGETEN, AHOL RÁADÁSUL AZ ÉLŐVILÁG BIZARR HELYI KÉPVISELŐI IS INTENZÍV ÉRDEKLŐDÉST TANÚSÍTANAK IRÁNTA.

A mítosz újraindításával mondhatni tiszta lappal és a komplett előzményszál felépítésével indítunk: Lara Croft nemesi származású, cserfes, lázadó fiatal, aki a pompázatos és fényűző életét értéktelennek tartja, és felmenői kiváltságai helyett sokkal inkább valódi kalandokra, kihívásokra és igazi elismerésre vágyik. Ezért is választja a régészetet egy kisebb intézmény keretein belül az elit cambridge-i iskola helyett. A 21 éves Lara Croft sikeres diplomásként nem sokat tétovázik – úgy dönt, hogy a régmúlt kultúrák és ismeretlen rejtélyek első kézből terepgyakorlaton ismerhetők meg, így jelentkezik Conrad Roth, egy volt tengerészgyalogos Endurance nevű kutatóhajójára, hogy együtt hódítsák meg a legénységgel Japán elveszett partjait, és szignifikáns áttörést érjenek el elveszettnek hitt kincsek felfedezésével. A kalandtúra szó azonban egy nem várt fordulattal új értelmet nyer: egy óriási vihar kettétépi a bárkát, és szétszórja a legénység tagjait háborgó tengerben…

ALONE IN THE DARK

Az első kép meghatározó jelentőségű lesz a játékos számára is, hiszen itt szembesülhet először a Tomb Raidert ért legfőbb változásokkal. Lara újraskiccelt arca, átdolgozott teste és felszerelésének teljes hiánya új dimenziókba emeli a játékmenetet: ahogyan kiszolgáltatottan, megkötözve és behálózva lógsz fejjel lefelé egy barlangban – senki másra nem számíthatsz, mint saját leleményességedre… Ez a Lara már nem az a Lara, akit megismertünk: igenis érzékeny, törékeny és sebezhető. Sír, fél, vérzik. Arcán a pánik és a túléléshez szükséges eltökéltség egyszerre látható. Ezért is döntöttek úgy a sorozatért aktuálisan felelős Crystal Dynamics irodáiban, hogy legyen ez az első Tomb Raider, ami a Mature, vagyis a felnőtt vásárlókat célzó korhatár-besorolást kap majd (ez megegyezik a Grand Theft Auto IV vagy éppen a Red Dead Redemption kategóriáival). A fejlesztők azzal indokolták a döntésüket, hogy azokban a mélységekben, ahová a történetvezetés kalauzol bennünket, nem lehet kikerülni az olyan életszerű helyzeteket, amik jellegüknél fogva komorabb, sötétebb, sokszor erősen morális kérdéseket feszegető jellegűek lesznek, és amit gyerekfejjel talán nem is ért meg a játékos.

Ez rögtön számos kérdést vet fel a sorozatot eddig ismerő és szerető rajongókban: például mennyiben fogja befolyásolni a

játékmenetet, a karakterfejlődést, illetve az egész hangulatot, hogy megreformált Lara Croftot kapunk? A Tomb Raider sorozat márkamenedzsere, Karl Stewart szerint igyekeztek a főbb tulajdonságok tiszteletben tartásával és azok meghagyásával egy kicsit árnyaltabb, mégis részletesebben kidolgozott képet festeni. Így nem kell attól tartanunk, hogy teljes egészében átalakítják a játékot, hiszen a sírkamrák és az idegen kultúrák felfedezése volt mindig is a Tomb Raider esszenciája, csupán a lehetőségek és a környezet módosul egy kicsit. Sőt, azzal, hogy a történet az általunk ismert mitológia elé helyeződik, remek lehetőség adódott a fejlesztők előtt arra, hogy megismertessék velünk egy fiatal és elesett lány élettörténetét, kalandjait, megpróbáltatásait – valamint ezzel együtt a játékos hathatós segítségével végigvezessenek azon a folyamaton, aminek végére érve Lara Croft azzá a karakterré válik, akit már eddig is megismertünk és megszerettünk. Ugyanakkor azt is el kell ismernünk, hogy a 90-es években tökéletesen működő és csúcsra járatott franchise-ból mára minden divat kipréseltek – a kissé megszikkadt felszínen pedig már erősen érződik az idő vasfoga is. Erről az oldalról tehát tökéletesen érthető és védhető, hogy a sorozat megújulni készül, az aktuális követelményekhez igazodva modernizálódik, valamint jobban kötődik a mai kor értékeihez. Viszont a játékelemek nem változnak: az atmoszféra és a feladat még mindig egy elveszett, távoli, érintetlen helyszín felfedezése.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
Akció

MEGJELENÉS
2011 (?)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Tomb Raider
1996 (EIDOS)

Tomb Raider Underworld
2008 (EIDOS)

A tervezőasztal felett ügyelni kellett arra is, hogy a kompletten újraalkotott Lara igazodjon a történet kihívásaihoz, ugyanakkor valamennyire hasonlítson is régi önmagára. A sorozat újraindításával tehát egyfajta előzményjátékot kapunk, ahol a játékos feladata lesz, hogy elsajátítsa és megtapasztalja a kiszolgáltatottságot és megtanulja a túlélést.

LOST

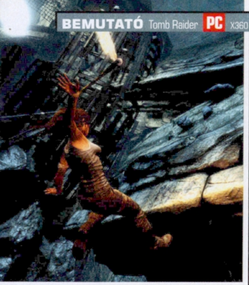
A játék alatt duruzsoló fizikai motornak köszönhetően nüánszoknak tűnő apróságok válhatnak létfontosságú stratégiánkká: játszhatunk a tűzzel és vízzel, tárgyakat, szöveteket gyűjthatunk meg, illetve kombinálhatunk össze – ezek alkotják majd az első pár logikai feladvány lényegét. Erre ráerősít a készítők kifejezett szándéka, hogy a sár, az eső és a többi természeti jelenség nemcsak hogy velejárója a szigetnek, de ezek mindegyike szervesen beépül a játékmenetbe is – így nem csupán látványosságként, hanem fizikai valójukban is jelen lesznek. Ezt kell kihasználnod rögtön a nyitójelenetben is, ahol a barlangban oltárszerűen felállított mécsesekből kell tüzet nyerned, méghozzá úgy, hogy kiégesd a testedet beborító szövethálót is. A siker itt kétértelmű: hiszen bár megszabadulsz a zsákba bugyolált kiszolgáltatott helyzetből, a zuhanással együtt járó fájdalmas landolás következtében egy éles fémdarab fúródik az oldaladba. A szituációra persze rájátszik a dramaturgia is: elhalkulnak a külső zajok és effektek, mindösszesen csak saját szívverésed ritmikus dobogása hallható, majd az az átható sikoly és fájdalom, amit akkor érzel, amikor kirántod a szilánkot a hasfaladból. A játék egyik hatalmas újítása, a realisztikus sérülésmodell itt rögtön be is mutatkozik a játékos számára. A külsérelmi nyomok ugyanis megmaradnak Lara testén, és csak nagyon lassan regenerálódnak majd a történet során. Azonban különböző felszerelésekkel és tárgyakkal elősegíthetjük a gyorsabb gyógyulásukat

Az egyik legjobban ismert játékhős a nulláról kezdi újra, ráadásul rögtön élete legveszélyesebb kalandjában

A SURVIVOR IS BORN

MULTIPLAYER?

Hivatalosan még csak az egyjátékos kampány létezik, egy friss álláshirdetés azt sejteti, hogy akár többjátékos módra is számíthatunk az új Tomb Raiderben. A Crystal Dynamics oldalán megjelent multiplayer designeri pozíció szerint kooperatív és játékos-játékos elleni módozatok kifejlesztésére keresnek új alkalmazottat… Hivatalos megerősítés nincs, de nem lennénk meglepve, ha pár hónapon belül bebizonyosodna: ebben a tekintetben is megreformálni készülnek a sorozatot – az Assassin's Creednek bejött!



(ilyen lehet a vizes borogatás, a bogyókból és gyógynövényekből összemorzsolt szerek, vagy egyéb, jelen pillanatban még nem részletezett lehetőségek). Ekkor a sebesülések nyomai lassan múlni kezdenek karakterünk testéről is.

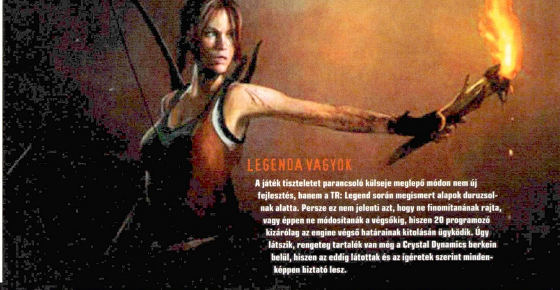
Nincs sok időd azonban teketóriázni, hiszen neszek hallatszanak a távolból – fogvatartóid közül valaki biztosan felfigyelt az éktelen kiáltozásra –, így fáklyával a kezedben az egyetlen kijárat felé veszed az irányt. Sem a járatokban szétszórt ismeretlen kegytárgyakért, sem a megkötözött és élve keresztre feszített sorstársakért nincs most időd aggódni, hiszen a nyomodban loholó ismeretlen árny egyre közelebb kerül hozzád… Egy vízzel teli tárnán kell átevickélned, ahol épphogy a felszín felett tudod tartani a fejed, mígnem egy látszólag zsákutcának látszó terembe nem érkezel. A helyiség egy hevenyészett raktérre hasonlít, számos szerteszét heverő eszközzel és használati tárggyal. Az egyetlen kijáratot egy robbanószerrel töltött hordósor barikádozza el. Felrobbantani túl egyszerű lenne, sajnos azonban a járat túl szűk ahhoz, hogy túléld a robbanást benne. Ezért más alternatívák után kell kutatnod. Ekkor jön jól, hogy egy cápafogó ketrec is lóg a magasban, melynek aljáról egy kacatokkal teli háló csüng alá. A teremben szétszórt és megfelelő fajsúlyú tárgyat a ketrec aljára erősítve képes lehetsz mozgásra bírni azt, amivel így már túlélheted a robbanás okozta légnyomást.

Több átvezető animáció is lesz a játékban, melyek többsége menet közben is befolyásolható, illetve irányítható lesz (ezeket szakszóval Survival Escape Sequence-nek keresztelték el a Crystal Dynamics berkein belül). A Shenmue által meghonosított és azóta is számos nagyobb akció, illetve kalandjátékban ellőtt eljárásban két kimenetel létezett: vagy időben megnyomtad a képernyőn felvillanó gombokat, vagy elbuktad a próbát és kezdhetted elölről a folyamatot. A Tomb Raider egy következő szintre próbálja emelni ezt a metódust – most már nem kötelezően ér kudarc egy-egy véletlen tévedésért, hiszen a továbbiakban még kiküszöbölheted a csorbát, de ezáltal sokkal nehezebb helyzetből indulsz tovább (az egyik jelenetben egy sziklaomlás közepette például később megkapaszkodva extra mozdulatokat kell tenned, hogy visszamássz). Az első fejezet végére Lara megmenekül a barlangból, és fellélegezve szabadul meg üldözőitől. Azonban ez még csak a kezdet: hiszen ahogy a felszínre ér, feltárul előtte az a dzsungelszerű táj, ami beborítja az egész szigetet, azzal a számos hajó- és repülőgéproncccsal, ami vélhetően már évszázadok óta szétszórtan hever a növényzetben…

Lara sosem volt még ilyen esendő: a képek alapján ez lesz a valaha kiadott legbrutálisabb Tomb Raider

EVOLÚCIÓ

Talán már nem sokan emlékeznek a 3Dfx kártyák okozta első sokkra, ahogyan főleg a Tomb Raider esetében a pixelerdők domború idomokká változtak, és ezzel a videokártyák új generációi egy csapásra megváltoztatták a játékok képét is. Ezúttal ilyen szintű forradalomról nincs szó, de említésre méltó, hogy miután Lara karaktere az évek során a mellbőségén és érzéki ajkain kívül szinte semmit sem változott, most gyökeresen felfordulni látszik az élete. Nincs több tabu és etalon: ruhája szennyeződik, teste sebződik, megjelenik az izzadság és a vér, pár könnycsepp is kicsordul – talán az eddigi legemberibb Lara Croftot kapjuk.



LEGENDA VAGYOK

A játék tiszteletet parancsoló külseje meglepő módon nem új fejlesztés, hanem a TR: Legend során megismert alapok duruzsolnak alatta. Persze ez nem jelenti azt, hogy ne finomítanának rajta, vagy éppen ne módosítanák a végsőkig, hiszen 20 programozó kizárólag az engine végső határainak kitolásán ügyködik. Úgy látszik, rengeteg tartalék van még a Crystal Dynamics berkein belül, hiszen az eddig látottak és az ígéretek szerint mindenképpen biztató lesz.

Bár lesz segítségünk, alapvetően magunkra leszünk utalva – a velünk együtt hajótörést szenvedett férfiakban pedig nem minden esetben bízhatunk majd meg

hogy nyitott világgal számolhatunk, ahol oda-vissza járhatunk majd a sziget egyes részei között (és – bár ez még abszolút nincs kőbe vésve – az sem kizárt, hogy járművek és állatok segítségével is közlekedhetünk). A játék minimum 10 órányi tiszta játékidőt ígér, ez egy kicsit hosszabb, mint a mai sikerjátékok és rövid, egy éjszakás kalandok által nyújtott élmény – ugyanakkor valamivel rövidebb, mint az eddigi Tomb Raider epizódok voltak. Reméljük, hogy a történet kvázi rövidségét ellensúlyozza majd annak lendülete, illetve grandiózussága.

A NEW HOPE

A totális megújulás szellemében vadonatúj szinkronhang is társul majd a karakterhez, azonban a fejlesztés korai stádiumának köszönhetően még csak az előválogatások zajlanak, végleges döntés leghamarabb a tavaszi időszakon belül várható. Valószínűleg mire az első mozgóképes kedvcsinálók az E3 alkalmával kikerülnek, már sokkal több részletet fogunk tudni mind a játékról, mind pedig az ellenfelekről, a szigetet övező misztikumról nem is beszélve. A jelek kedvezőek, az információk biztatóak, és mi már most imádjuk a sötét tónusú Tomb Raidert, kristálygömbünk azonban hallgatag a megjelenés dátumát illetően. A túlságosan szűkszavú fejlesztők és a rengeteg nyitott kérdés miatt véleményünk szerint a játék leghamarabb csupán az idei karácsonyi szezonra lehet készen, de arra sem mernénk mérget venni, hogy nem csúszik át 2012-re. Persze ha nagyot durran, megbocsátók leszünk…

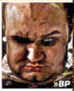
SURVIVOR

A túlélés persze önmagában nem lenne túlságosan izgalmas egy tehetetlen és folyton csak menekülő főhőssel, így kisvártatva megalkothatjuk majd első fegyverünket, egy számszeríjat, de szert tehetünk egy jégvágó csákányra is, sőt, később lőfegyverünk is lehet majd. Ehhez azonban fejlesztenünk kell tulajdonságainkat és képességeinket, valamint sokszor bizonyos tárgyak megfelelő kombinációja lesz szükséges ahhoz, hogy elérjük céljainkat. A harcrendszer hétpecsétes titokként őrzött mibenlétéről és az ellenfeleink kilétéről nem sok részletet árultak el a készítők, de annyi már bizonyos, hogy teljes mozgásszabadságunk lesz a célzásban, és hogy nem csak a szigeten őslakos törzsi fajokkal kell felvennünk a harcot. Lara azonban nem lesz mindvégig egyedül, a szigeten elszórt táborokban az Endurance túlélőire bukkanhat, akiktől segítséget és tanácsot kérhet, illetve további információkhoz is juthat a katasztrófát illetően (a táborokban lehetőséged lesz megpihenni, feltölteni az energiádat, de egyfajta rövidítésként le is vághatod az utat két tetszőleges tábor között).

Menekülni, túlélni, segítséget kérni – csupa olyan fogalom, ami eddig nem nagyon szerepelt Lara Croft szótárában

A sziget amúgy is több részre tagolódik majd (várhatóan minden helyszín más meglepetéssel és végkifejlettel bír), de először is el kell sajátítanod jó pár tulajdonságot és mozgást, hogy minden helyszínt bejárhass. Bár a készítők igyekeztek nem belebonyolódni a további részletekbe, azt nagyjából sejtették,

Ilyen szorult helyzetre nem volt példa az elmúlt 15 évben



www.pcguru.hu/1758

» Első hallásra minimum szentségtörés, amit a Crystal Dynamics tervez, de a részletek ismeretében azt mondhatjuk, hogy régen történt annyira jó Larával, mint ami most fog.

»BP

PRO
Az új ötletek alapján egy szerethetőbb karakter születik, aki ráadásul élvezetesebb játékokban szerepelhet

KONTRA
Reméljük, a fejlesztők valóban képesek lesznek ilyen messze elugrani az alapoktól.

World of Warcraft: Cataclysm

Egyszer volt, hol nem volt, Hyjal hegyein túl, ahol az archeology professiont húzó gamer túr, volt egy új világ. Tele csodás tájakkal, kristálytiszta poligonokkal, káprázatos ismeretlen lényekkel és minden eddiginél epicebb loottal.

ADATOK

KIADÓ
Activision/ Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
MMO

INFO

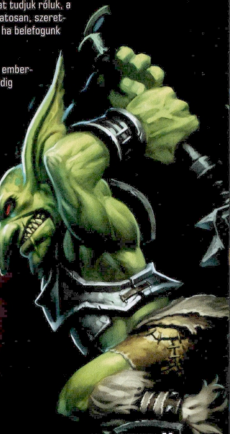
A világ egyik legnépszerűbb játéka, amelynek több mint tízmillió aktív előfizetője van, és amelynek a Cataclysm című legújabb kiegészítője az első napon megdöntött minden PC-s eladási rekordot.

Hat évet töltöttünk Azeroth világában: kóborolva Elwynn Forest misztikus esőzéseiben, csirkét keresve Shimmering Flats versenypályájának szélén, próbálva nem nézni a chatablakot Barrens halott rézsivatagjában, vagy Thrall elé járulva Orgrimmar poros, hevenyészett cölöpházai mellett. Persze végül mind elmentünk, előbb Outland kedvéért magára hagyva karaktereink bölcsőjét, később pedig a frakciónk szerinti northrendi városokba állítva hearthstone-unkat. Apránként elfeledkeztünk az ikerkontinensek zónáinak 90 százalékáról. Az óvilág kiürült és elaludt. Most pedig óriási káoszra riadt fel. Neltharion elszabadult Deepholm nehéz láncai alól, és valóban Deathwing lett belőle, a világ pusztító ellensége – amire szárnyának árnyéka rávetül, az tűzviharban omlik porrá, átformálódik, izzó halottaiból kovácsolódik újjá. Eddigi világunk szétesett és haldoklik. Ami most jön, már egy új, háború és kataklizma utáni történelem egy ismeretlen vidéken. Üdv új-Azerothon!

RÉGI ISMERŐSÖKBŐL ÚJ ROLLOK LESZNEK

Az átformált világot új fajok népesítik be – természetesen a mobok és NPC-k közt is akadnak eddig ismeretlen arcok, de a gigantikus durranás a két új játszható faj. Alliance oldalon az átok sújtotta, alakváltó farkasember worgenek, Horda-tagként pedig a kétes tákolmányokban virító, gátlástalan goblinok életét próbálhatjuk ki. Nem lesz ismeretlen egyik sem: a goblinok kartellje népszerű gárda, akár a WoW sztorijában betöltött szerepüket, akár a faj háta mögött álló dicsőséges pszeudotörténelmet nézzük, a worgenek meg eddig is ott nyüzsögtek Shadowfang Keep minden termében. Persze játszható fajokként a korábbinál jóval többet villantanak, de elég, ha csak az alapokat tudjuk róluk, a többi akció közben, hangulatosan, szerethető módon derül majd ki, ha belefogunk egy új karakterbe.

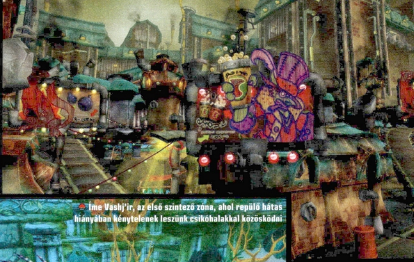
A Worgen kezdőterület az emberlakta Gilneas, amit mindeddig a Greymane Wall zárt el a többi, átok- és farkasembermentes város elől. Az első szinten még Humanként kezdve jutunk el végül a karakter worgenné változásának pillanatáig. A háttérsztori igen szépen kidolgozott és hatásos, erőteljesen használja a Death Knightoknál



GOBLIN HÁTTÉRSZTORI

A goblinoké régimódi sikertörténet: Kezan szigetén, jóformán intelligencia nélküli állatfajként tengették napjaikat a vidék bányáiban dolgozva, eleget téve az őket rabszolgaként tartó trollok akaratának. Ám a föld mélye csodálatos hatású kaja'mite ásványt rejtett, minek közelében a goblinok intelligenciája hirtelen megnőtt. Elkezdtek fegyvereket fabrikálni az ásványból, melyek segítségével leigázták a mit sem sejtő trollokat, és a sziget irányítását átvéve komplex technológiák építésébe kezdtek. A híres, drága és keresett goblin kütyük aranykora kezdődött el. Közel volt viszont a vég is: amint a bánya kiürült, a fantasztikus feltalálói készség is kezdett csappanni. A goblinok elindultak új kaja'mite lelőhelyeket kutatni, ám egykor neves vívmányaik ekkorra nevetséges fércmunkákká értékelődtek le, így kénytelenek a kereskedelem felé fordulva megkeresni napi betevőjüket. Ügyes és veszélyes kufárok, akik az Alliance oldali sérelmek miatt gondolkodás nélkül a Horda mellé álltak a kataklizma után.

Hihetetlen mennyiségű új küldetés várja a kalandorokat, itt épp Mount Hyjal elfjei kérnek meg a kisállatok kimenekítésére



Íme Vashj'ir, az első szintező zóna, ahol repülő hátas hiányában kénytelenek leszünk csikóhalakkal közösködni

megismert, szinte szerepjátékos magasságokat súroló drámai elemeket és a phasinget, vagyis a történet folyamához igazodóan változó zónát. A worgen racial mount elnevezése félrevezető, hiszen ez egy Running Wild nevet viselő képesség, amivel a farkasemberi adottságok kihasználása érdekében maga a karakter változik saját hátasává és kezd négy lábon, mount sebességgel futni. A faj vezetője egy elszánt, az átokkal és a közeli Forsaken bandákkal harcoló King Genn Greymane, aki Gilneas királyaként minden worgen első számú parancsolója marad.

A Goblinok új kezdőzónája Isle of Kezan, azon belül saját építésű fővárosuk, Undermine, nem sokkal később pedig Lost Isles területe nyílik meg a kezdő zöldségek előtt. A Bilgewater Cartel nevű goblin társulat városkája jellegzetesen toldozott-foltozott tákolmányokból áll, és a fajt még NPC-kként is népszerűvé tevő humor mindent áthat, a karakterek és a környezet apró részleteitől egészen a küldetések természetéig. Talán a WoW általt nyújtott eddigi legviccesebb élmény egy goblint szintezni. Racial mountjuk sem akármi, a Trike nevű (a tricikliből jött), motorszerű alkotáson pöföghetünk körbe, amint megütjük a 20-as szintet. A trollok rémuralma alól szabadult faj vezető utáni igénye egy Trade Prince Gallywix nevű főgoblin személyére összpontosul. A herceg saját fajtársai kizsákmányolásában és emberkereskedelemben utazott, mígnem egy csúnya hajótörést követően a fővárostól távol, a Lost Isles zónában találta (fel) magát – vagyis méltó vezetője a „dicső” goblin kartellnek.

Minden fenekestül felfordult Azeroth világában, és bizony hatalmas élmény lépten-nyomon szembesülni a változásokkal

AMIT MIND MOST KEZDÜNK: RÉGÉSZET

A sok értéket maga alá temető világégés stílusos új professionje az archeology, az Indiana Jones filmekből ismerős típusú régészet. Ez három dologban is eltér az eddigi foglalkozásól: egyrészt komoly anyagi befektetést – mint bármely másik – nem igényel, másrészt nem lehet az AH előtt állva, alapanyagokat felvásárolva kényelmesen felszintezni, harmadrészt pedig viszonylag kevés jutalmat remélhetünk a magas szintek elsajátításáért, pénzt meg jóformán semennyit. A feltárások megkezdéséhez csak fel kell venni az Archeology és Survey skilleket a trainernél (fővárosokban könnyű megtalálni, Stormwindben Harrison Jones, Orgrimmarban Belloc Brightblade), ami után a térképen kis ásó emblémák jelennek meg, az ásatási területeket jelezve. Ezekből fejenként 3-6 fosszíliadarabkát tudunk előásni. Egy zónában egyszerre 4 darab ásatás lehet, alacsony szinteken csak a régi azerothi területeken, később Outlanden,

WORLD OF WARCRAFT

2004. NOVEMBER – Hatalmas érdeklődés a készülő játék iránt, 500 000 feliratkozás a WoW bétájára.

2004. NOVEMBER 23. – Elindul a WoW, és 200 000 profilt regisztrálnak már az első napon.

2004. DECEMBER – A GameSpot az év játékának választja a World of Warcraftot.

2005. JANUÁR – Az első alkalom, mikor egyszerre 200 000 felhasználó van a WoW-szervereken.

2005. MÁRCIUS – A WoW eléri a másfél millió regisztrált felhasználót.

2005. JÚNIUS – A WoW eléri a kétmillió regisztrált felhasználót.

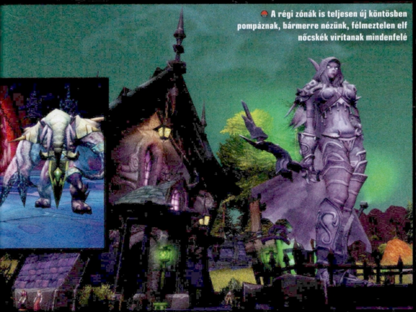
2005. OKTÓBER – A Blizzard bejelenti az első kiegészítőt a World of Warcrafthoz.

2005. NOVEMBER – A WoW eléri a négy és fél millió regisztrált felhasználót.

2006. FEBRUÁR – Négy hónappal a négy és fél millió után a WoW átlépi a hatmilliós regisztrációs számot.

2006. OKTÓBER – Az első WoW kiegészítő megjelenését áttolják 2007-re.

2003 · 2004 · 2005 · 2006



A régi zónák is teljesen új köntösben pompáznak, bármerre nézünk, félmeztelen elf nőcskék virítanak mindenfelé

WORGEN HÁTTÉRSZTORI

Nevük az ellenségé, egy másik dimenzióból jött sötét kegyetlenségé, egy elszabadult tömegpusztító fegyveré: ők mindannyiunk rémálma, a worgenek. Arugal, a mágus idézte meg őket, mint a Scourge elleni hatásos erőt, ám a farkasemberek rászabadultak a fegyvertelen világra, jó időre saját barikádjaik karanténja mögé zárva az emberek lakta Gilneas rémült, fertőzött lakosságát. Arugal átka képes éjszakánként alakot váltó, vérszomjas kreatúrává torzítani bárkit, ellopva annak szabad akaratát. Hosszú idő kellett egy félmegoldást nyújtó ellenszer feltalálásához, melynek segítségével az áldozat átalakulás közben is megőrzi öntudatát, bár farkasember mivoltát kénytelen elviselni. (Worgennel játszva mindezt a kezdetektől kell átélnünk.) A kataklizma után Gilneas egykor emberi népe tovább küzd önmagáért és az átok alóli feloldozásért, az ellenszert átadó és a várost sújtó harcokban segítő kezet nyújtó night elfek iránti elkötelezettség jeleként az Alliance oldalára állva.

Northrenden, majd a Cataclysm új zónáiban is áshatunk egyre jobb tárgyak után. 10-féle lelet létezik, a kiásott darabokból előbb-utóbb komplett artifactokat rakhatunk össze, melyek eleinte jó sokáig szürkék és értéketlenek, később viszont 85-ös epic és rare cuccokra is van esélyünk.

A jutalmazási rendszer az egyik oldalról jól működik, hiszen máshol fel nem bukkanó, epic trinketeket, felszereléseket, sőt, petet és mountot is szedhetünk ki belőle – ezek nagy része Bind On Account, vagyis elég lesz egy karakterünkkel felhúzni az archeologyt. A másik oldalról nézve viszont aggályos, hogy természetfeletti szerencse kell egy-egy rare cucc megszerzéséhez, az archeology skill nem kamatoztatható a craftolt tárgyak általi hosszú távú pénzszerzés terén (mint ahogy pl. a leatherworking vagy jewelcrafting igen), és mindez a dolog rendkívüli időigényessége fényében kérdésessé teszi, érdemes-e belevágni. Viszont a csakis így megszerezhető mount, pet, receptek és az epic cuccok erős érvek az archeology mellett.

85-IG ÉS TOVÁBB

A két vadiúj zóna közül igazából mindegy, elsőnek melyiket választjuk, frakciónk fővárosából szabadon elérhetőek. Mount Hyjal felé Moongladen át vezet majd az út, Vashj'ir elsüllyedt városa pedig a legközelebbi kikötőn át közelíthető meg. Az ütős háttérsztori mindkét esetben fontos része a szintezés folyamatának. A történetorientált fejlődés az élmény szempontjából ugyanolyan fontos és hangulatos tényező, mint a szebb, kidolgozottabb tájak látványa.

Vashj'ir egy meglepően újszerű zóna, ugyanis az egész mélyen a víz alatt helyezkedik el, a tájat régi hajóroncsok, kígyózó vízi lények, titkos

2007. JANUÁR
2007 első hónapjában a WoW elérte a nyolcmillió regisztrált felhasználót.

2007. JANUÁR
Megjelenik a Burning Crusade kiegészítő, és egy nap alatt 2,4 millió darabot adnak el belőle.

2007. JÚLIUS
2007 közepén a WoW elérte a kilencmillió regisztrált felhasználót.

2007. SZEPTEMBER
A World of Warcraft témájú South Park epizód Emmy-díjat nyert.

2007. DECEMBER
A Vivendi és az Activision összeolvad, ezzel létrejön minden idők legjobb üzlete.

2008. JANUÁR
2008 első hónapjában a WoW eléri a tízmillió regisztrált felhasználót.

2008. NOVEMBER
Megjelenik a második WoW kiegészítő, a Wrath of the Lich King.

2009. AUGUSZTUS
Bejelentik a harmadik WoW kiegészítőt, a mindent megváltoztató Cataclysmet.

2010. FEBRUÁR
A World of Warcraft felhasználók először gyűrik le a Lich Kinget.

2010. JÚNIUS
Kezdetét veszi a WoW: Cataclysm bétája.

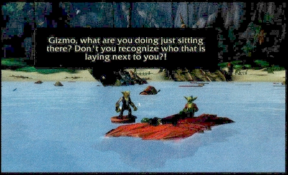
2007 2008 2009 2010

Ragnaros, a vanilla-wow legjelentősebb teremtménye feltűnik a Cataclysmben is. Az a pötty a lábánál, na az mi vagyunk

Halálszárny a Golbinkokat sem kíméli, még az 5. szintjük elérése előtt jól átrendezi a közeli tűzhányót. Lesz nagy futás, annyit elárulunk

barlangok és hínárerdők dobják fel. Nem könnyű hozzászokni a gondolathoz, hogy a fejünk fölé és lábunk alá is figyelni kell, illetve muszáj úszva megtenni a távolságokat, de a gyönyörű és hangulatos környezetben élvezet eltölteni az időt. Külön csemegék is várnak: olyasmik, mint a vízicsikó mount, a diszkóslágerek szövegeiből kölcsönző questláncok, a víz alatti (nem)lélegzés képességének megszerzése és természetesen a sok furcsa, csodás apróság, amiket eddig nem láthattunk a játékban.

Hyjal már sokkal ismerősebb terület, bár minden eddiginél kidolgozottabb látvánnyal húz magával a hangulata, továbbá büszkélkedhet egy világfával, égő kastéllyal, sőt, még egy saját dungeonnel is. Régi játékosok számára nem véletlenül cseng ismerősen a zóna neve, és komolyabb spoilerezés nélkül elárulhatjuk, hogy már megérkezésünkkor feltűnik Ragnaros. A küldetések itt számban kevesebbnek, viszont hosszabbnak és helyenként irritálóbbnak tűnnek, hiába van csak 82-ig hitelesítve a zóna. El kell jutni egy bizonyos pontig a történetben, hogy igazán beinduljanak a dolgok, de a phasing erőteljes használata itt sem marad ki a repertoárból.



SZÉGYENT NE HOZZ A CSALÁDRA!

Új értelmet és lökést adva a WoW masszív multiplayer aspektusának, a guildek mostantól a játék keretein belül elismert módokon tudnak együttműködni és közösen dolgozni, még a raidek által megállapított célokon túl is. Egy guild intézményként tud fejlődni, a tagok eredményei és tettei által meghatározott mértékben – létrejöttek a guild achievementek, jutalmak, reputation és guild leveling fogalmai. Minden korábbinál érdemesebb marakodás helyett megegyezésre jutni, segíteni a többieket, ápolni a jó kapcsolatokat, PUGok helyett előre tervezni a közös akciókat, mivel a guild perkek minden tagnak biztosítanak hasznos extrákat, de cserébe ehhez el kell érnünk a minél nagyobb arányú közösségi részvételt, és minden egyes guildtag célzatos aktivitását. A guilden belül is csoportokba tömörülhetünk, aréna vagy battleground groupokba például, a lényeg, hogy az nagyrészt tagokból álljon össze. De nem kell különösen törnünk magunkat, minden sikeres cselekedet XP-t generál a karakter guildjének, bár értelemszerűen a nagy horderejű raidek többet, mint a sima questelés. A guild experience gyűjtögetésével új szintekre érve, felfelé haladva egyre jobb hasznos felszereléseket, mountot, heirloomot, petet és érdekes extrákat, remek képességeket kapnak meg a guild tagjai. Persze ez visszafelé is működik, az egyes személyek reputationt gyűjtve juthatnak magasabbra a guild ranglétráján, eredményeiknek megfelelően részesülve a

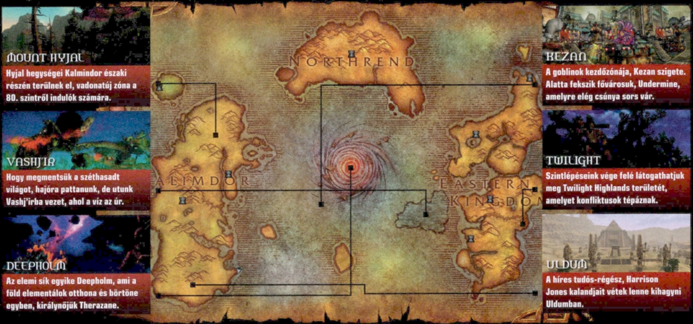
Szegény Chris hiába próbált menekülni, nem jutott messzire. Ott fekszik a tutajon, újraélesztésre várva

HOGY TÖRTÉNT A KATAKLIZMA?

Neltharion, a föld elem ura, a Black Dragonflight sárkánya egykor dicső és bölcs mestere volt a mélységeknek és a lét materiális aspektusainak. Ám a mélyen elrejtett börtönökbe zárt Ősi Istenek rájöttek, hogy suttogásuk eléri Neltharion érzékeinek horizontját, és kitartó próbálkozással sikerült megbomlasztaniuk elméjét és korábbi társai ellen fordítani őt. Grim Batoli csúnya legyőzetése után az akkor már Deathwingként ismert sárkány Deepholmban, az elementális síkon talált menedéket. A Horda és az Alliance saját harcaival elfoglalva elfeledkezett a fenyegetésről, mígnem Deathwing összegyűjtötte erőit, és egy világrengető robbannással átszakította a létsíkok közti vékony leplet. Mivel a portálok környékén a valóság szövete megritkul, Deepholmból való kitöréséhez Deathwing a Maelstromot választotta – a világot megrázó kataklizma onnan terjed szét Azerothon. A négy elem létsíkjai betörnek a fizikai síkra, aminek földrengés, szökőár, vulkánkitörés, káosz és pusztulás a mellékhatása.

VÁLTOZÁSOK A VILÁG MINDEN TÁJÁN

A Kataklizma nemcsak a nevében ígér változást, a Blizzard fejlesztői meg is lépték, amit kellett, minek következtében szinte nem is maradt olyan terület Azeroth világán, ami ne ment volna át valamilyen változáson, sőt, számos vadonatúj helyszín is megnyílt a kalandozók előtt. Térképünkön a legérdekesebb új területek kaptak helyet – érdemes meglátogatni mindet!



MOUNT HYJAL – Hyjal hegységei Kalmindor északi részén terülnek el, vadonatúj zóna a 80. szintről indulók számára.

VASHJIR – Hogy megmentsük a széthasadt világot, hajóra pattanunk, de utunk Vashj'irba vezet, ahol a víz az úr.

DEEPHOLM – Az elemi sík egyike Deepholm, ami a föld elementálok otthona és börtöne egyben, királynőjük Therazane.

KEZAN – A goblinok kezdőzónája, Kezan szigete. Alatta fekszik fővárosuk, Undermine, amelyre elég csúnya sors vár.

TWILIGHT – Szintlépéseink vége felé látogathatjuk meg Twilight Highlands területét, amelyet konfliktusok tépáznak.

ULDUM – A híres tudós-régész, Harrison Jones kalandjait vétek lenne kihagyni Uldumban.

közös javakból. Az új guild kontent tehát nemcsak mennyiségre komoly, de hasznosság és kívánatosság terén is igazán jól teljesít. Végre van értelme összedugni fejünket az eddig hanyagolt közösséggel, és összedolgozni a számtalan elérhető cél érdekében. Ez a játék egyik legsikerültebb aspektusa, amiért akár magában is érdemes lett volna megalkotni a kiegészítőt.

IDENTITÁSVÁLSÁG

Hogy minél több 6 éves igényre adjanak kielégítő választ, a fejlesztők új race/class kombókat vezettek be a játékba, melyek egy része meglepően irreális, és a lore meg a józan ész szempontjából is kérdéses a létjogosultságuk. Worgenek esetében csak a Paladin és Shaman kizárt, Goblinok pedig nem pályázhatnak Druid és Paladin babérokra, de az újdonságkedvelő Taurenek mostantól Paladin és Priest közt is dönthetnek, Dwarf rajongókhoz pedig megérkezett a Shaman és Mage lehetősége. Egy új karakter lehet Orc Mage, Troll Druid, Night Elf Mage és Human Hunter, de rollolhatunk Blood Elf Warriort is (nevetés nélkül, ha lehet) vagy Undead Huntert (csak kevés fejcsóválással),

MENNYI AZ ANNYI?

A World of Warcraft az első eladási napon megdöntött minden PC-s eladási rekordot, hiszen a Cataclysm huszonnégy óra alatt 3,3 millió példányban kelt el, ezzel megdöntve a 2010-es év másik rekordját, amit nem meglepő módon egy másik Blizzard játékhoz, a StarCraft 2-höz kapcsolódik – amiből egyetlen nap alatt egymillió példány fogyott. Ezt a rekordot jó eséllyel csak az év végén megjelenő Diablo 3 fogja majd túlszárnyalni.

és felbukkanhat még Gnome Priest is a guildünkben. Szóval a készítők ezúttal adtak a szürrealitás faktornak egy esélyt, amivel őszintén sokakat megörvendeztetnek, mivel ezek köztudottan régi tömegigények. Csak próbáljuk nem látni magunk előtt az Undead Huntert munka közben, ahogy rothadó hullaként sikeres vadászatot folytat, aztán meg keressünk elfogadható magyarázatot a férfiként minimum metroszexuális, szupermodell Blood Elfek közti Warriorok létezésére.

Ez a WoW már nem az a WoW, amit a kezdetek-kezdetén megismerhettünk. Ez kérem már egy teljesen új játék.

SEMMI SEM AZ, AMINEK LÁTSZIK

Annál többről van itt szó, mint hogy Azeroth ismerős tájai felett végre repülő mountokon hasíthatunk. Az egykor csupasz Barrens szétszakadt és virágzó oázissá vált, Orgrimmarban Garrosh az új uralkodó, Badlands a halál földjéből szórakoztató questek otthonává vált, Darkshore-t darabokra cincálta Deathwing érkezése, Thousand Needles hegyes kősivatagból medencévé avanzsált, és a legtöbb egyéb területnek is már csak egy hasonlóan meghökkentő reinkarnációját láthatjuk viszont. Napokat lehet eltölteni a kontinenseken bolyongással, ámulva az ismerős nevek mögött megbújó új, ismeretlen, felfedezendő térségeken.

Örömünket lelhetjük az új instták felhozatalában is. 80-on Blackrock Caverns vagy Throne of the Tides nyílik meg, utána jön Deepholm, The Vortex Pinnacle, majd Uldum maga. 84 táján a megállók nevei Lost City of the Tol'vir és Halls of Origination, végül pedig Twilight Highlandsen Grim Batol súlyos kapui is kitárulnak. Bár szó szerint nem újak, libabőröztető izgalmakat hoz a két revampolt, heroic-ká pumpált régi közönségkedvenc, Shadowfang Keep és Deadmines is. Aki minden este raidelni akar, az kábé egy évig most nem fog unatkozni.

VISSZA A JÖVŐBE

Nincs a játéknak olyan része, melybe ne hozott volna komoly változásokat a Cataclysm megjelenése. A régi szabályok átalakultak, ahogy például a kezdőknek szóló tooltipek, a launcher, az alacsonyabb szinteken XP gyűjtés folyamata, a mana regeneration, a reputation rewardok, az instákba és battlegroundokba kerülés menete, a gear currency rendszere, a glyphek, a legtöbb profession, meg szinte bármi, amit fel tudunk sorolni a játékmenettel kapcsolatban. Jól is van ez így. A kataklizma felemésztett mindent, mi pedig visszatérünk a rombolás helyszínére, hogy újra felfedezők legyünk egy ismerős világban. Azeroth, üdv neked megint!

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»92%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»96%

www.pcguru.hu/1781

»Ez már kicsit sem az a World of Warcraft, amit az elmúlt hat évben megismerhettünk. Akkor is érdemes visszatérni, ha már évekkel ezelőtt elhagytad Azerothot.

»MIDNITE_

PRO: Kaptunk egy új játékot, pedig csak kiegészítőt vettünk.

KONTRA: Nem feltétlenül baj, de tulajdonképpen újra kell tanulnunk a WoWozást.

GÉPIGÉNY» P IV 1,3 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 15 GB HDD, + alapjáték és kiegek

»95%«

A JÖVŐ SZELLEME!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 VIETNAM

[ÍRTA CHRIS] **Előző számunkból, valamint eredeti Bad Company 2 értékelésünkből (94%) már kiderülhetett, hogy imádjuk a Battlefield sorozatot. Főképp annak legújabb részét, a Bad Company 2-t, amihez nemrégiben megérkezett az első nagyobb letölthető kiegészítőcsomag, Vietnam alcímmel.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MULTI
64 fő

INFO

Noha nem önálló játékról beszélünk, a Vietnam kiegészítő megvásárolható dobozos formában is, hazánkban 3590 Ft-os áron. Az internetről hasonló vagy valamivel alacsonyabb áron szerezhető be ez a csomag.

Bár a cím önmagában is sokat elárul a tartalommal kapcsolatban, azért vetettünk rá egy alaposabb pillantást, magyarán összevisszа lőttünk mindenkit azért, hogy elmondhassuk, érdemes lesz-e beruháznotok a kiegészítőbe. De mielőtt belemelegednénk, emlékezzünk egy kicsit vissza a korábbi Battlefield játékokra, pontosabban egy konkrét változatra, amit ugyancsak Vietnam alcímmel ruházott fel a sors, és amivel a játékosok nem igazán voltak megelégedve.

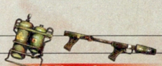
Az alap Battlefield: Vietnam 2004-ben jelent meg, és nem sokban különbözött az eredeti változattól. Megjelentek a játékban helikopterek, bekerült egy rádió minden járműbe, melyekből iszonyú jó 60-as évekbeli zenék üvöltöttek, valamint megszületett a minden idők legnagyobb bukásaként számot tartott DICE-ötlet, miszerint helikopterekkel mozgathattunk tankokat a pályán. A dolog ott bukott el, hogy szinte lehetetlen volt a művelet kivitelezése. Röviden szólva a Vietnam nem volt túl sikeres része a sorozatnak, így komoly kockázatot vállalt a fejlesztő, mikor beindította a legújabb DLC elkészítését, lévén a bukta lehetősége ezúttal is benne volt a pakliban. Szerencsére nem így lett.

> Habár a Vietnam név sokáig nem csengett jól a keményvonalas Battlefieldesek körében, a DICE most kiköszörülte a csorbát

„SOME FOLKS ARE BORN TO WAVE THE FLAG"

A BF:BC2 Vietnam ugyan nem külön játékként látott napvilágot, mégis sok szempontból önálló alkotásként tekinthetünk rá, hiszen jószerivel mindent megváltoztat a játékon belül. A legújabb patch beszerzése után a csomag alapból letöltődik minden játéktulajdonos számára, aminek már mérete is sokat elárul annak tartalmáról. Az 1,6 GB-os folt telepítése után már csak egy aktivációs kódra lesz szüksége annak, aki ki szeretné próbálni a Vietnamot, aminek ára cirka 4000 forint PC-n és konzolon egyaránt (digitális vásárlás esetén PC-n akár 10-20%-ot is spórolhat az, akinek van dombornyomott hitelkártyája). Na és hogy mit kap a pénzéért a vásárló? A rövid válasz az, hogy egy minden tekintetben nagyszerű kiegészítőlemezt, ami a 60-as 70-es évek legendás poklát tárja elénk, természetesen a legszórakoztatóbb módon. Vegyük elsőként a pályákat, melyekből jelenleg négy található a DLC-ben. Ami a legfontosabb, hogy a pályák ezúttal is olyan hatalmasak, mint az alapjáték hasonló területei. Kétszer 32 fő simán élvezetes harcot folytathat bármelyik térképen anélkül, hogy folyton egymás lábára lépnének, bár egy-egy szakaszon a támadók és a védekezők kellemetlenül szűk folyosókra kényszerülnek, ahol aztán úgy potyognak a gránátok és a végtagok, hogy hamar vesztes helyzetben érezhetik magukat egyesek. Szerencsére ez többnyire nem jellemző, hiszen legalább 2-3 alternatív útvonal vezet

AK-47
A leghírhedtebb orosz, a '40-es években fejlesztett Kalasnyikov minden idők legnépszerűbb kézifegyvere. Minden környezetben megbízható marad.



M2 Flamethrower
A legideálisabb fegyver közelharcra, bunkerek és épületek teljes kipucolására. Bármely kaszt választhatja magának a játékban.

M10
Az utászok sorozatlövője, kihajtható válltámasszal. Gyors ismétlőfegyver, Vietnamban a különleges erők közkedvelt példánya volt, főképp a mérete miatt.

M14 Assault
A második világháborús M1 Garand továbbfejlesztett változata, melyet bár Vietnamban leváltott az M16-os, tűzereje miatt mégis sok katona ragaszkodott hozzá.

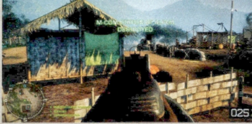
M16 A1
Az M16-os a vietnami háborúban mutatkozott be először, az amerikai hadsereg első számú fegyvere. A játékban az eredetivel ellentétben teljes sorozatlövésre képes.

M21 Sniper
Egészen a 90-es évek elejéig szolgálta az amerikai katonákat az M21-es mesterlövész-karabély, amely alapvetően az M14-es távcsővel ellátott változata.

M40 Sniper
Hatékony és megbízható mesterlövészfegyver, melynek pontossága és tűzereje minden más fegyverét felülmúlja. Viszont minden lövést jól meg kell fontolni vele.

M60 LMG
Az MG42-es alapjaira épülő M60-ast 1957 óta használják az USA hadseregében (napjainkban is). Mostanra már lassan leváltja az M240-es.

Ahogy azt a képünk is mutatja, a vietnami pirítós készítése egyszerre gyors és nagyon brutális. Ha lehet egy építő javaslatunk, akkor ezt otthon semmilyen körülmények között ne próbáljátok ki



Oda a modern technika, már nincs célzásrásegítés a kis piros pöttyel. Csak te vagy és a célzógömb. Mindenkinek sok sikert!

most is a felrobbantásra kijelölt ládákhoz, bár meg kell hagyni, hogy a biztonságosabb előrejutáshoz szükséges füstgránát ezúttal nagyon hiányzik a bevethető fegyverek listájáról. Bár a BC2-ről jól tudjuk, milyen jól néz ki, a Vietnam igyekszik még többet kihozni a grafikus motorból, és ennek köszönhetően eszméletlen jól néz ki a játék. A pályák alapvetően mind ugyanolyanok, fakó zöld és barna színek dominálnak mindenhol, a víz csodás, a napfény sugarai pedig hihetetlenül szépen szűrődnek át a fák levelei közt. Hasonlóan minőségi munkát végeztek a modellezők is, mikor elkészítették a karaktereket és a járműveket, nem beszélve az új fegyverekről, melyeken ezúttal is öröm pihentetni a szemünket. A jelenlegi négy pálya egyaránt biztosít szórakozást a közelharci játékélményt és a tankháborút kedvelők számára, és hiába nyújt biztos takarást minden orvlövész számára a sűrű növényzet, mégis inkább a hagyományos fegyverekkel történő ütközet dominál mindenhol.

„SOME FOLKS ARE BORN SILVER SPOON IN HAND"

Természetesen nem lenne Vietnam a Vietnam, ha nem a kor fegyvereivel vívnák a harcot a játékosok, ezért szinte teljesen új arzenál fogadja a dzsungelbe tévedőket (lásd erről külön keretes anyagunkat). Alapvetően most is négy kaszt közül választhatjuk ki a számunkra legideálisabbat, és a fegyverek meg a különféle specializációk listája sokkal szűkösebb választékot kínál, mint az alapjátékban. Ennek legfőbb oka az, hogy kikerültek a programból a különféle spéci irányzékok, tehát Red Dot Sight vagy az ACOG, valamint az összes modern csúzli ment a levesbe, köszönhetően az 50 éves időutazásnak. Célozni ezúttal simán célzógömbbel kell, tehát úgy, ahogy a seregben tanítják az újoncoknak, ezért aztán sokkal kevésbé lesz alkalmunk idegeskedni azon, hogy már megint legéppuskázott minket egy medic a pálya másik végéből. A felderítők számára biztosított távcsöves fegyverek megmaradtak, s ezek hatékonyságára sem lehet panasz, csupán a sűrű növényzet takarása, valamint a magaslatok hiánya miatt került ki egy kicsit a képből ez a kaszt. Külön érv a hagyományos gépkarabélyok mellett az is, hogy ezúttal sokkal kevesebb biztos menedéket nyújtó, kőből készült épület található a pályákon, s a nádkunyhók takarásában megbúvó játékos pillanatok alatt válik áldozattá, mivel úgy vágnak utat maguknak a lövedékek a könnyű, vékony falakon, mint kés a vajon. Nem szabad elfeledkeznünk a játék

Ha elég kemény vagy, csak bepattansz egy Jeepbe, és egyszerűen az ellenség közé hajtasz

PPSh

A dobtáras orosz fegyvert hatalmas mennyiségben gyártották a második világháborúban. Pontos, és visszarúgása is alacsony.

RPF LMG

A 7,62 mm-es gépkarabély az RPD-t hivatott leváltani, ugyanazzal a munícióval tölthető, mint az AK-sorozat tagjai. Nagy kapacitású tárral és bipoddal.

SVD Sniper

A varsói tagállamok közkedvelt távcsöves karabélya, mely 800 méteren belül hatékony. Ellentétben több mesterlövészfegyverrel, bárhol megtalálható volt.

TT-33 Pistol

Orosz készítésű oldalfegyver, ami 1930 óta a Vörös Hadsereg rendszeresített pisztolya volt a második világháborúban. Felújítva és kicsinosítva került Vietnamba.

Uzi

A legendás izraeli géppisztolyt személyvédelemre tervezték, de tökéletesen megállta a helyét a világ bármely fegyveres konfliktusában is.

WWII M1 Garand

Az M14-es apja, mely a második világháború óta folyamatosan hadrendben volt, egészen a vietnami háborúig. Pontos és hatékony.

XM22 LMG

Moduláris fegyver, melyet a haditengerészet katonái használtak 1960 után, főképp Vietnamban. Bonyolultsága és karbantartási szükségletei miatt nem élt sokáig.

870 Combat

A közelharci környezetben ideális társ a 870-es sörétes puska. Pusztító tűzereje miatt közkedvelt, változtatható töltényekkel még közepes távolságon is hatékony.

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	LOW	MEDIUM	HIGH
AQUA electromax GURU TREND	49 FPS	30 FPS	16 FPS
Memória: 2 GB 1333 MHz DDR 3 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X4 640 3 GHz **VGA:** Gigabyte GV-R567ZL-1GI HD5670 1GB **Alaplap:** ASUS M4A78LT-M LE **Tápegység:** FSP 400W FSP400 PFC 80+	1600x1200-as felbontás, a részletesség Low álláson. A játék a gyengébb gépen is gyors, és még csak nem is csúnya, szóval az élmény tökéletes.	1600x1200-as felbontás, a részletesség Medium álláson. Az FPS-érték visszaesik, de még bőven az élvezhető kategória, nem befolyásolja a játékélményt.	1600x1200-as felbontás, a részletesség a maximumon. Az FPS-érték 20 alá esik, és ilyenkor a multiplayer már élvezhetetlen, állítsuk vissza Mediumra.
AQUA electromax GURU MAX	84 FPS	75 FPS	58 FPS
Memória: 2x 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB Samsung HD103SJ 32 MB Cache **CPU:** Intel Core i5 650 3.2GHz **VGA:** ASUS GeForce ENGTX460 DirectCu 1GB **Alaplap:** ASUS P7H55M **Tápegység:** Chieftec CTG-500-80P 500W	1600x1200-as felbontás, a részletesség Low álláson. A játék gyors és szép, hiába – a DICE-nál tudják, mi kell egy jó grafikus motorhoz (túl erős gép például nem).	1600x1200-as felbontás, a részletesség Medium álláson. Az igazat megvallva a látványban sok különbség nincs, viszont az FPS-érték esik kicsit. De csak kicsit.	1600x1200-as felbontás, a részletesség a maximumon. A látvány továbbra is gyönyörű, és átlag 58 képkocka mellett másodpercenként folyamatos is.

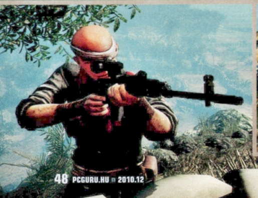
legnagyobb újdonságáról sem, a lángszóróról. Ezt a fegyvert bármely kaszt választhatja elsődleges fegyverként, amit értelemszerűen olyan alkalmakkor érdemes választanunk, ha szűk helyeken kell előrenyomulnunk vagy védekeznünk. A fegyver pontosan úgy működik, mint ahogyan azt sok más játékban tapasztalhattuk, azaz rövid távon hatásos, s miután beterítettük vele ellenségeinket, tovább sebzi őket akkor is, ha ne adj' isten időközben végeznek velünk.

Vietnami csatatér soha nem volt még olyan szórakoztató, mint a Battlefield: Bad Company 2 új kiegészítőjében.

A VALKŰRÖK LOVAGLÁSA

Ahogy visszatekertük az idő kerekét, úgy tűntek el a jó öreg Apache helikopterek és M1A1 tankok is a játékból, hogy felváltsák őket híres őseik. A legkevesebb változást ezen a téren tapasztaltuk, mégis üdítően jó élmény volt az „új" páncélosokba és járművekbe bepattanni. Különösképp azért, mert hasonlóan az eredeti Battlefield: Vietnam játékhoz, itt is minden jármű rádiójából klasszikus rock-slágerek szólnak, melyek fantasztikusan jó hangulatot kölcsönöznek a játéknak. A tankok leginkább csak külsőleg változtak, egyetlen különbség az alapjátékhoz képest, hogy másodlagos tüzelési módban lángszórót működtethetünk gépágyú helyett. Bár a pályák nem igazán teszik elengedhetetlenné a hajók használatát, azért akad vízi közlekedésre alkalmas darab is, valamint egy igazi kamikaze Jeep, amin semmilyen rögzített fegyver nincs. Na és persze ott a cséphadaró Huey, a kor legkiválóbb helikoptere, amely számtalan amerikai katona életét mentette meg a háborúban. A játékban csupán egyetlen pályán repülhetünk vele, de általában az sem tart sokáig, ugyanis ellentétben modern társaival, páncélzatán akár egy M60-as is lyukat üt, így össztűz esetén idő előtti landolásban részesülhetnek a bent lévők. A Huey ennek ellenére rendkívül hatásos fegyvernem, ugyanis két utasa folyamatosan nagy kaliberű géppuskával pusztítja a földön harcolókat, valamint pilótája még rakétákat is lőhet az orra előtt álló célpontokra.

Földön, vízen, levegőben. Ahogy a nagyok csinálták 50 évvel ezelőtt



LEHET EZT MÉG FOKOZNI?

Mindent egybevéve a Vietnam egy nagyszerű kiegészítő az általunk év játékaként kikiáltott Bad Company 2-höz, ami minden tekintetben megéri azt a 4000 forintot, amit ráköltünk. Egyetlen apróbb szépséghibája, hogy kicsit kevésnek éreztük az expanzióban található négy pályát, de jó hír, hogy már érkezik az ötödik is a csomaghoz (amint elérik a játékosok a 69 millió gyógyítást, újraélesztést stb.) Akkor sincs nagy gond, ha megunjuk a csomagot, ugyanis bármikor visszamehetünk az alapváltozathoz, amihez már hét ingyenes pályacsomagot is adtak a fejlesztők, de azért bízunk benne, hogy a Vietnam-játékosokat is hasonlóan elkényeztetik a jövőben. Mindenek tetejére pedig reméljük, hogy a következő fizetős Battlefield játék, amit tesztelhetünk, már a Battlefield 3 lesz, de addig is ne feledjétek, hogy hamarosan érkezik a Battlefield Play4Free, aminek bétatesztje a minap kezdődött!

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1559

»Szinte tökéletes kiegészítő, amely azokat is visszacsábítja, akik esetleg már felhagytak a BF:BC2 nyüstölésével. Egyedül a kevéske pályába tudunk belekötni...

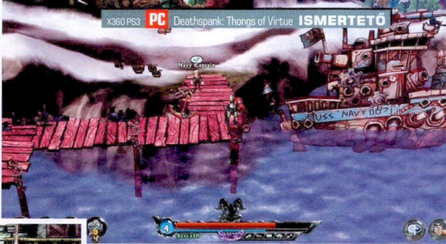
»CHRIS

PRO
Utánozhatatlan Vietnam-hangulat, valamint a kor összes fegyvere. Ráadásul remek áron kínálják.

KONTRA
Kicsit kevésnek érezzük a pályák számát, valamint hogy csak egy pályán repülhetünk helikopterrel.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7600 GT/ATI X1900 256 MB RAM, 2 GB HDD + alapjáték

»89%«



EGY GATYA MIND FELETT!

Deathspank
Thongs of Virtue

[ÍRTA JOHNBART] **Az indie-világ elbűvölően agyament hentesinasa, Deathspank, ezúttal mágikus alsóneműk után kutatva okoz szellemi leépülést a játékosok között – miközben az elmúlt évek háborús filmjei is megkapják a magukét.**

Még meg sem száradt a nyomdafesték az immár sorozattá nőtt Deathspank-kaland előző etapjának ismertetőjén, mikor elődje PC-s debütálása után bő egy hónappal a Hothead Games előrukkolt a Thongs of Virtue alcímet kapott folytatással. Figyelembe véve, hogy a legtöbb esetben igen szoros kapcsolat áll fenn a játéksorozatok epizódjai között eltelt idő hossza, valamint a monitorunkon kirajzolódó eseménysor minősége között, kicsit tartottam tőle, hogy a ToV is a gyorsan összecsapott folytatások táborát fogja gyarapítani – szerencsére azonban nem ez a helyzet, bár elődjéhez képest jelentősebb újításokat sem tartogat.

Voltaképp az egyetlen változás a környezetet érte: míg a nyitóepizód a „normál" fantasyk paródiájaként a túlméretes kardokkal és íjakkal eszközölt gyermekvédelmet helyezte a középpontba, addig az új részben (melyben elborult hősünk egy mágikus gatyakollekció után kutat) a fejlesztők igen erősen eltávolodtak a fantasy iránytól, annak fentebb felsorolt kellékeit lőfegyverekre, lángszórókra és rakétavetőkre cserélve (az előző résszel szemben így javallott mielőbb felhúzni a távolsági fegyverekkel kiosztott sebzést). Ez természetesen a harcok többségére is kihat: amellett, hogy immár a távolsági hadviselés dominál, egyúttal sajnos sokszor igen nehézkes is a csatározás, a flinták többsége ugyanis speciális tárgyként funkcionál, így csak gyorsbillentyűkkel süthetők el, ami azonban polipcsápok híján igen nehezen kivitelezhető művelet, ha csőstül rontanak ránk a géppisztolyos orkok…

A fentieket leszámítva azonban a játékmenet a régi: a Deathspank továbbra is egy RPG-csökevényekkel, és itt-ott egyszerűbb fejtörőkkel operáló hack'n'slash, mely a Diablo hagyományait folytatva egy hadseregnyi fantasy lény miszlikbe aprítására helyezi a hangsúlyt, teszi mindezt egy kacagtató sztorival (és mely az új környezet okán ezúttal igen sok háborús filmes kikacsintással szórakoztatja a játékost, a legjobban eddig az Apokalipszis most újságíróján nevettem). A játékmenet nagyját így továbbra is az NPC-kkel való (ezúttal is frenetikusan sikerült) párbeszédek, a megbízatások végrehajtásával egybekötött mészárlások, a felszereléssel való variálás, és karakterünk fejlődése adja. Utóbbi egyébként még mindig egyszerű, mint főhősünk: szintlépés esetén automatikusan nő életerőnk és a kiosztott sebzés, a játékos csak a képességfejlesztő kártyák húzásával szólhat bele antihősünk fejlődésébe. A fentiek ugyanakkor azt is jelentik, hogy a zavaró játékmenetbeli elemek is megmaradtak: a térkép sokszor ezúttal sem informatív, vásárlás előtt pedig most is érdemes összeírnunk felszerelésünk statisztikáit, mivel összehasonlítani ezúttal sem tudjuk a beszerezni kívánt és a meglévő cuccokat…

Az új Deathspank tehát – bár kifejezetten élvezetesre sikerült – nagy meglepetést a megváltozott környezetet leszámítva nem tartogat: ha vevő vagy egy elborult hack'n'slashre, vagy bejött az előző rész, a ToV-nak is ott a helye a gépeden – de az is biztos, hogy nem ettől fogod megkedvelni a stílust.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

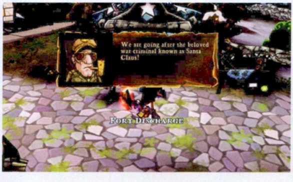
FEJLESZTŐ
Hothead Games

MŰFAJ
RPG, hack'n'slash, akció

MULTI
2 fős offline coop

INFO

A Hothead Games nem lacafacázott, cirka egy hónappal a Deathspank PC-s portja után rögtön itt van a folytatás átirata is – a kérdés már csak az, vajh' nem ment-e a sietség a minőség kárára?



Sok ismerőssel összefuthatunk a játékban, már ha otthon vagyunk a háborús mozik világában.

GRAFIKA»	»00%
HANG ÉS ZENE»	»00%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»00%

www.pcguru.hu/1122

»Szórakoztató, remek humorral és sok áthallással felszerelt RPG-fricska, minimális újítással, de elődje minden szálkájával. Ha az előző rész tetszett, a ToV-nak is a gépeden a helye!

»JOHNBART

PRO
Kiváló hangulat, agyament fegyverek és ellenfelek, háborús filmeket parodizáló környezet.

KONTRA
Olykor kissé nehézkes kezelés, ezúttal sem hasonlíthatjuk össze a cuccainkat, plusz térképgondok.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 1.7 GHz, 1 GB RAM, 256 MB-os SM 2.0 videokártya, 2 GB HDD

»87%«

AKIT MEGCSAPOTT A ROTOROK SZELE

APACHE AIR ASSAULT

[IRTA MIGUEL] Radar alatt közelített az Activision alacsony költségvetésű helikopterszimulátora – eleinte azt hittem, hogy a hírhedt Wikileaks-videó hatására hallgatták agyon a játékot, de kiderült, hogy nem csak azért.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Gaijin Entertainment

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
kétfős kooperatív és négyfős online mód

INFO

Hiánypótló alkotás, de az alacsony költségvetésű mezőnyből: ennek hátránya az itt-ott igénytelen megjelenés, előnye viszont az alacsony érték az árcédulán. Éhező szimulátorrajongóknak és önjelölt mazochistáknak kötelező.

Már majdnem megjelent a játék, mikor észrevettem az Activision felhozatalában, hogy az óriáskiadó a Gaijin Entertainmenttel karöltve mostanában nem túl megszokott lépésre szánta el magát: letűnt korok divatját idézve hardcore helikopterszimulációt terveztek piacra dobni. Egy hónappal később meg is érkezett a tesztpéldány, és a szerkesztőség tagjain régen nem látott zsongás lett úrrá: harci-helikopter-szimulátor, jó ég, mikor láttunk ilyet utoljára, tíz éve? Nem, a Gunship '91-es, atyaég, egy majdnem két évtizeddel ezelőtti játék miatt vagyunk mindannyian oda az ilyen programokért?

> Épkézláb konkurencia hiányában a műfaj rajongóinak és a bátor érdeklődőknek lehet vele néhány igen kellemes órája

FEJ, ROTOR, PORTOK

Furcsa tény, de igaz: a nagyjából tizenöt fős kopterszimuláns mezőny (PC-re kiadottakról beszélünk szigorúan) igen nagy százalékában a mostani címszereplő kapja a legnagyobb hangsúlyt, így elméletileg nem kellene gondot okozzon a korábbi változatokban szerzett tapasztalatok összehasonlítása a mostani eresztéssel – azonban annyi minden megváltozott időközben, hogy még azokat is éri pár meglepetés az AAA-ban, akik Comanche-ban annak idején csukott szemmel lőttek a hátuk mögé. Két platformon volt szerencsém tesztelni jelen cikk alanyát, de az irányítás tekintetében sok különbség nem volt. Na nem azért, mert PC-n nem lenne adott a billentyűzet lehetősége, de az még a könnyített beállítások mellett sem alkalmas a repülési alapműveletek elvégzésére, így némi nagy koncentráltságú anyázást követően – szégyen ide, PC-s gyökerek oda – az öngyilkosság elöl a gépbe dugott Xbox 360 kontroller nyújtotta békébe menekültem. Az Apache Air Assault készítői amúgy nem vitték túlzásba a nehézségi szintek súlyozását, mivel összesen két beállítás van. A könnyebb, Training módban nagyjából fél óra kell ahhoz, hogy elsajátítsuk a helikopter irányításának alapjait, összeszokjunk a fegyverrendszerekkel, és a harmadik-negyedik nekifutás környékén már túl is jutunk az első küldetés első öt percén. Jómagam ugyan nem vagyok kifejezett helikopterász, de nagy mellénnyel úgy gondoltam, hogy az alapfokú előképzettségem okán kihagyhatom a kezdőknek szánt lépcsőfokot – 25 évnyi játékos tapasztalatom alatt egyszer sem volt még ekkora kudarcélményem, pedig játszottam a Wizardry 7-tel nulla angoltudással, illetve az Elite-tel németül. A realisztikus fokozaton a helikopter nem szimplán irányíthatatlan, hanem olyan érzés, mintha egy részeg, dühös és vak bikát kellene úgy irányítani, hogy a heréit húzkodod, a menetiránynak háttal ülve: nem lehetetlen, csak kell pár év, mire belejössz.

KIS PÉNZ, KIS POLIGONSZÁM

Már írtam, hogy az az amúgy csak a címében AAA program a nagy elődök nyomdokain halad, és lám: a 2000-es évek elején látott grafikai trükk ismét hódít: magasról minden szép, de földközelben széles ecsettel kent paca a mindenség. Ez a megoldás a nagy magasságban közlekedő repülőknél csak ritkán bukott meg, hiszen viszonylag ritkán kerültünk a kritikus 2-300 méteres magasság alá (és akkor is csak pár pillanatig, füstölő motorral, helyre kis dugóhúzóban pörögve), viszont most ugyanez pepitában igaz: ritka lesz, hogy olyan magasra emelkedünk, ahonnan már elég messziről látjuk a dolgokat ahhoz, hogy azt mondjuk: na, nem is olyan csúnya ez. Sajnos a fennmaradó idő

NYOLC RÉSZLET

Tippek, trükkök a túléléshez

KONTROLLER

A cikk hasonlata nem vicc: realisztikus vagy veterán szinten még analóg karokkal felszerelt kontrollerrel sem könnyű a levegőben tartani a pokol masináit, így most az egyszer tegyük félre a PC-s becsületet a billentyűzettel együtt, és szerezzünk valami irányításra alkalmas irányítót.

TRAINING

A legalacsonyabb nehézségi fok a nevével ellentétben sajnos nem készít fel a komolyabb kihívásokra, hiszen nemcsak az irányítás egyszerűbb mérföldekkel, mint egy fokozattal feljebb, de egy küldetésen belül sok életünk akad, és a fegyverek is hamar „feltöltődnek".

REALISTIC

A készítők túl komolyan vették a realizmust: ezt a nehézségi fokot választva már az is komoly siker, ha pár percig a levegőben tudunk maradni – annyira komolyan koncentrálunk majd a repülésre, hogy a harc eszünkbe sem jut. Rengeteg gyakorlás és nagy adag türelem kell ehhez a játékmódhoz.

VETERAN

A legnehezebb szint, akkor kapjuk meg, ha Realistic fokozaton végigjátsszuk az összes küldetést – nehezen hiszem, hogy sokan lesznek, akik több napi szívás után nekiállnak úgy, hogy egy küldetésben egy életük van, illetve hogy megszűnik az automatikus újratöltés...

Érdemes figyelni, a favellák közt megbújó ellenség mesteri módon bánik a vállról indítható rakétákkal

99 százalékában az ótvar csúnya és a funkcionálisan undorító között lavírozik a látvány. Alacsony költségvetésű játékként azonban ez nem igazán fontos, csak azért részletezem ennyire, mert a képeken talán nem jön át, pontosan hogy is néz ki mozgásban a játék. A repülhető helikopterek modellezése pontosnak tűnik, bár még sosem mentem el a Boeinghez, hogy csókolom, hadd vegyek már méretet egy AH-64D Longbow Apache-ról, úgyis áll itt pár a garázsban. Sajnos azonban az ellenfeleknél már nem áll ez a tézis, hiszen annak ellenére sem sikerült normálisan elkészíteni őket, hogy összesen háromféle-vel futunk majd össze a játékban: lesznek pálcikaemberek, platós kisteherautók (vagy ezekre nagyon hasonlító légvédelmi állások, esetleg hajók) és helikopterek, ezen utolsók kivételével mind meglehetősen darabos külsővel. A rendelkezésre álló fegyverekben sem állunk majd nyakig: lesz gépágyú (ezt jellemzően speciális kameranézetekben használjuk majd, miközben egy helyben lebegünk – lehetőleg ne túl sokáig tegyük, az ellenség bár csúnya, de csak mértéktartóan ostoba), okos és buta levegő-föld, illetve butácska levegő-levegő rakéta, ezekből ugyan nincs sok, de legalább pár perc alatt automatikusan újratölthetjük őket, illetve ha találunk baráti leszállópályát, akkor ott dolgos kezek soron kívül kiszolgálnak minket.

Messziről minden rendben, azonban a részletek kiemelését szolgáló fegyverkamera képén már látszik, hol spóroltak a fejlesztők nagy összegeket

WALL OF TEXT

A fenti angol kifejezés jellemzően a neten terjedt el, jelentése: hatalmas mennyiségű, unalmas és/vagy semmitmondó szöveg, nagyméretű fórumhozzászólás. Pillanatnyilag keresve sem találhatnánk jobb illusztrációt az AAA küldetésleírásainál – az első néhányat még el-elolvastam, de kiderült, hogy mindig ugyanaz van, csak a célterület növényvilága változik (a nem túl széles hó-dzsungel-sivatag spektrumon): terroristák gyalog, autóval és légi járművel, menjünk oda, csapjunk a fejükre, és közben vigyázzunk, hogy ne szedjenek szét minket is. Néha jön valami izgalmasabb részfeladat, például a Blackhawk Down emlékezetes jelenete, amikor a sérült helikopter pont a viperafészek közepébe zuhan, és a roncsokban rekedt túlélőknek kézifegyverrel kell távol tartaniuk maguktól az ellenséget – nos, itt most hasonló lesz, hiszen nekünk kell ártalmatlanítani a magasból a hőkamerás képen beazonosított terroristákat.

HIÁNYOSAN HIÁNYPÓTLÓ

Annak ellenére, hogy az Apache Air Assault sok mérce szerint nem jó játék, a végső értékelésnél nem bírtam elég szigorú lenni vele. Egyrészt ne feledjük: low budget játék, így nem szabad a dollármilliókból készülő (illetve mostanában inkább nem készülő) nagyokhoz hasonlítani, másrészt fontos fegyvertény, hogy sokan vártak már egy ehhez hasonlóan komoly szimulátorra, harmadrészt pedig az ár/érték arány a korábban említett negatívumok ellenére is meglehetősen jó. Igazából én a kihagyott helyzeteket sajnálom csak, hiszen az AAA sokkal többet ad az árkádos Training módban, és a játékosok komoly része egyszerűen megrémül a realisztikus mód összetettségétől (hogy a Veteran szint kegyetlenkedéseit ne is mondjam), így összességében az újrajátszhatósági ráta csökken, amin a közepes minőségű és átlagos lehetőségekkel kibélelt kooperatív és többjátékos mód sem segít. A küldetések egyhangúságán sem ártott volna picit még reszelni, de a műfaj szerelmesei nagyjából pont akkor unják majd meg a „menj oda és ölj meg mindenkit" jellegű feladatokat, amikor az egyjátékos kampány végére érnek – hiába, ha elég éhesek vagyunk, a menzás finomfőzelékben is képesek vagyunk megtalálni a többre hivatott magyar kulinária legjobb pillanatait.

NEVES ELŐDÖK

Bár a helikopteres szimulátorok régen és ma is nagyon népszerűek, három kezünk (illetve két kezünk meg egy lábunk) is elég ahhoz, hogy az összes, ebben a témában kiadott játékot megszámoljuk – szerencsére azért akadt pár meghatározó cím az elmúlt néhány évtizedben.

COMANCHE-SOROZAT

FEJLESZTŐ: NOVALOGIC MEGJELENT: 1992-2001

Az RAH-66 Comanche egy különösen fejlett harci helikopter lett volna, ha az amerikai hadsereg 2004-ben nem lövi le a fejlesztést – a Novalogic szimulátoraiban azonban bárki a pilótafülkébe pattanhat, és megülheti ezt a lopakodó csodát.

GUNSHIP, GUNSHIP 2000

KIADÓ: MICROPROSE FEJLESZTŐ: MICROPROSE MEGJELENT: 1986, 1991

DOS, Atari ST, Amiga, Commodore 64, MSX és ZX Spectrum: már a célplatformok felsorolásából is kitűnik, mikori játékról beszélünk, mégis szinte mindenkinek van személyes Gunship-élménye. A sorozat igazi digitális mérföldkőnek számít a szimulátorok világában.

AH-64D LONGBOW

KIADÓ: EA FEJLESZTŐ: ORIGIN SYSTEMS MEGJELENT: 1996

Az ultrarealisztikus helikopterszimulátor szótárbejegyzés mellé a Jane zseniális játékának borítóját teszik a kiadók. 1996-ban az év szimulátorjátéka volt (akkoriban még volt ilyen kategória), a különböző változatokból összesen több mint egymillió példány kelt el világszerte.

CO-OP

Elsőre jól hangzik egy haverral összeállva, párban repülni – elméletileg az egyikünk a fegyverrendszert irányítja, a másik meg a levegőben tartja a gépet. Mi kipróbáltuk, egyszer poén, de azért nem maradtunk bent egyszer sem, hogy az üres irodában egymás mögé ülve szórakozzunk.

FREE FLIGHT

A régi motorosoknak nem lesz nagy meglepetés, miben is merül ki a Free Flight mód: egyfajta küldetésszerkesztő ez, amiben megadhatjuk, hogy mivel, ki ellen, milyen időben és napszakban kívánunk megküzdeni. Ez a játék egyetlen része, ahol nem Apache típusú gépet is megülhetünk.

KAMERA

A játékban kapunk külső és belső nézetet is, és persze egyik sem az igazi: az előbbi használata hangulatgyilkos, utóbbiban meg azt sem tudjuk, merre van előre, olyan keveset látni. Ugyanilyen körülményes a gépágyú kamerája, ott sem egyértelmű, melyik irány merre mozdítja a fegyvert.

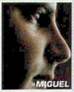
GÉPÁGYÚ

Bár a Wikileaks által kiszivárogtatott felvétel óta annyira nem népszerű a hőkamerás segédlettel használt nagy kaliberű géppuska, a játékban jó szolgálatot tesz puhább célpontok semlegesítésében, ráadásul ha egyjátékos módban csak a gép ül előttünk, ő is egész hatékonyan bánik vele.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu

»Nem követeltük hangosan tüntetve, de régóta vártunk egy jó szimulátorra: nos, most jött egy, de csak a kompromisszumokra képes személyiségek értenek majd egyet a „jó" kitétellel.



MIGUEL

PRO

Végre egy szimulátor, amiben még az árkádközeli vonal is valósághű.

KONTRA

Ijesztően, frusztrálóan, bámulatosan nehéz; egysíkú küldetésekkel és papírmasé grafikával.

GÉPIGÉNY» P4 3,2 GHz, GF 8600 vagy Radeon X1950 VGA, 2 GB RAM, 10 GB HDD

»72%«

Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1

[ÍRTA BATE] **Az Electronic Arts menetrendszerűen elkészítette az aktuális Harry Potter mozifilm játékváltozatát, a legnagyobb különbség pedig az az elmúlt évek átirataihoz képest, hogy amíg a korábbi részek viszonylag élvezhetőek voltak, addig a legújabb adaptáció még jó indulattal is katasztrofális lett.**

Álljon elém, aki felelős ezért a játékért! És egyébként is: HOL AZ ORROM?

A Harry Potter adaptációk már hosszú évek óta megbízható szereplői a videojáték felhozatalnak, és ahogy a könyvekből készült filmek változtak, úgy formálódtak a mozipremierekkor menetrendszerűen érkező Harry Potter-programok is. Kezdetben voltak a főleg platformjátékként funkcionáló első részek, amelyek leginkább bájosak, de emellett szórakoztatóak is voltak, aztán egyre akciódúsabbak lettek az egyes epizódok, megjelent egy kis taktikai vonal is a kooperatív irányításnak köszönhetően, majd az ötödik részben már-már egy a roxforti sandbox játékot kaptunk, hogy aztán a sorozat elinduljon a lejtőn. A hatodik kaland már korántsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, visszafejlődött az elődeihez képest, és akik arra számítottak, hogy ez a két részre bontott hetedik fejezet esetében változni fog, nos, nekik van egy rossz hírünk...

MI VAN VELED HARRY...?

Ha felületes szemlélődő módjára vizsgáljuk a legújabb Potter-epizódot, akkor még azt is hihetnénk, hogy jó irányba mozdultak a fejlesztők, ugyanis a Halál ereklyéi első része nem emlékeztet egyetlen korábbi epizódra sem. Sajnos valójában ez nem a programot készítő Bright Light Studios érdeme, hanem az író J. K. Rowlingé, aki a záró kötetben elhagyja Roxfortot, hogy szereplőit a fél világon kergesse végig. Ennek köszönhetően a fejlesztőknek le kellett mondaniuk a zárt környezetről és a korábbi mászkálós, gyűjtögetős, feladatmegoldós játékmenetről, és ki kellett találniuk valami újat. A megváltozott helyszín mellett adott volt még az igen sötét, komor hangulat is, így talán nem meglepő, hogy a Deathly Hallows egy „kőkemény" TPS akcióprogram lett. Nem tévedés, ezúttal már nem kell főzőcskézni, kártyákat és egyéb kacatokat gyűjteni, lőni kell (de azt rengeteget), fedezékbe vonulni, meg helyenként lopakodni... és ennyi.

AMIT EL LEHETETT RONTANI, AZT SIKERÜLT IS

Elsőre talán még nem is hangzik rosszul, hogy akcióprogram lett a Harry Potter, azonban az irányítás kézhezvételét követően a reményeink szinte azonnal szertefoszlanak. Kezdésnek ugye menekülnünk kell, Hargrid mellett, a repülő motor oldalkocsijában ülve kell szórjuk az átkokat, és nagyjából öt perc után szembesülünk a játék első két hibájával: ami a durvább, hogy az irányítás egérrel és billentyűzettel nettó szenvedés (tehát inkább egy kontroller javasolt), másrészt már az első pályán annyi halálfalót lelövünk, amennyi a Harry Potter hét kötetében összesen nincsen, így lényegében teljesen hiteltelenné válik a játék az eredetihez képest – persze biztos lesz olyan is, akit ez teljesen hidegen hagy. A szerencsés megmenekülést követően arra is rájövünk, hogy a játék ismét nem foglalkozik azokkal, akiknek fogalmuk sincs a könyvekről, suta átvezető videókban kapjuk a történet ívét adó kulcsmomentumokat, hatalmas lyukakkal és kérdőjelekkel, így az események folyása még azoknak is zavaros lehet, akik egyébként teljesen tisztában vannak a Harry Potter regényekkel és filmekkel. Ha azt hinnénk, hogy csak a gyenge felvezetést kell túlélni, akkor csalódni fogunk, ugyanis a

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Bright Light Studios

MŰFAJ
TPS/akció

MULTI
nincs

INFO

Akárcsak a Harry Potter filmek hetedik fejezete, úgy a játékadaptáció is két részletben érkezik a piacra. Az első rész decemberben jelent meg, a folytatás pedig közvetlenül a második mozifilm megjelenésekor kerül majd a boltok polcaira.

Egyezzünk meg valamiben srácok! Többet ilyen gagyi játékban nem szereplünk!

HARRY POTTER ÉS A MOZIVÁSZON

A Harry Potter-filmek sosem tartoztak a kritikusok kedvencei közé (leszámítva a legendás, Alfonzó Cuaron által rendezett harmadik epizódot), azonban a fináléra fordulni látszik a kocka, ugyanis a hetedik rész első fejezete korántsem kapott olyan súlyos kritikákat, mint az elődei. A mértékadónak számító, kritikákat egybegyűjtő rottentomatoes.com oldalon a film jelenleg 78%-on áll, és az ítészek leginkább a komor hangulatot hozzák fel pozitív tényezőként a film mellett. A film a kasszáknál természetesen siker, a nyitó hétvégén 125 millió dollárt kaszált vele a stúdió, cikkünk írásának pillanatában pedig a film csak Amerikában 280 millió dollárt termelt, míg a világ többi részén 590 millió dollárnál tart a jegybevétel. A hetedik epizód második része 2011 júliusában kerül majd a mozikba, és minden bizonnyal ez lesz a legsikerebb Harry Potter film mind közül. Legalábbis anyagilag.

HARRY POTTER ÉS A KINECT

Habár a konzolverziók egy hajszállal sem lettek jobbak a PC-változatnál, azért az Xbox 360 tulajokat vigasztalhatja a tudat, hogy nekik legalább van „Better with Kinect" lehetőségük, azaz van olyan része a játéknak, ahol akár ketten, kooperatív módban, mozdulatokkal irányíthatják a játékot. Ilyenkor az irányítással nem kell törődni, a karakterek mennek előre maguktól, csak a varázslatokat kell szórni mázsaszámra. Ami érdekes, hogy PS3-ra nem született Move-os megoldás, ami elég fura, hiszen ott már eleve adta magát a világító „varázspálca". Biztos a Microsoft keze van a dologban...

Miért van az, hogy mindig a gonoszok színe vörös? Előbb Darth Vader fénykardja, most meg ezek...

játék javát adó harc és lopakodás szintén csapnivalóra sikeredett. A küzdelem-orientált pályákon a lényeg nagyjából az, hogy mindig eljussunk A-ból B-be, lehetőleg életben, és mindezt úgy érhetjük el, hogy lövünk mindenkire aki az orrunk előtt felbukkan. A játék folyamán összesen tizennégy mágia között lesz lehetőségünk csemegézni, s ezek között lesz támadó és védekező varázslat egyaránt, habár érdemes megjegyezni, hogy a középső gombra helyezett – kissé kényelmetlen – görgős megoldás miatt aligha fogunk a repertoárunkhoz nyúlni. A harc maga egyébként kaotikus, millió ellenfél ellen kell bevetnünk a bűbájainkat, és az elképesztő mennyiséget a fejlesztők egy hallatlanul ostoba fedezékrendszerrel igyekeztek ellensúlyozni. Mert az egy dolog, hogy vannak mindenféle tereptárgyak, amelyek mögött meg lehet bújni a felénk száguldó átkok elől, de vannak olyanok is, amelyek erre nem alkalmasak, ellenben a program ezeket semmilyen módon nem különbözteti meg egymástól. Persze ha sikerül is találni egy sziklát, szekeret, falat vagy kukát, ami mögé be lehet húzódni, akkor sem vagyunk előrébb, hiszen Harry sosem akkor gugol, emelkedik, mikor mi szeretnénk, hanem akkor, mikor éppen a kedve szottyan – így tök jó, hogy van fedezékrendszer, csak az emberben hamar felmerül a kérdés: minek? A lövöldözés amúgy nem egy nagy truváj, az ellenfelek felbukkannak, mi tüzelünk (testre, fejre), és igyekszünk minél hamarabb magunk mögött hagyni az átláthatatlan és igencsak unalmas küzdelmeket. Már maguk a fejlesztők is érezhették, hogy ez ebben a formában nem túl nyerő, így a harmatgyenge lövöldözős részeket hasonlóan színvonalas lopakodós fejezetek szakítják meg. Ilyenkor természetesen Harry varázsköpenyét kell magunkra terítenünk, és First Person-nézetben lopakodva arra kell figyelnünk, hogy ne ütközzünk bele senkibe, ez ugyanis egyenértékű a lebukással és persze a halállal. Hogy legyen egy kis „kihívás" a dologban, nem csak a pályán koszáló ellenfelekre kell ügyelnünk, hanem a köpenyünk „életerejére" is, ami mozgás közben folyamatosan csökken és csak akkor töltődik vissza, hogyha megállunk egy kicsit szusszanni. Igazából ez a megoldás nehezebbé nem, ellenben jóval idegesítőbbé teszi a lopakodást, hiszen a legtöbbször nem azért fogunk állni, mert taktikázunk az ellenfelek miatt, hanem azért, mert arra várunk, hogy töltődjön a köpeny – akkor is, ha egy teremtett lélek sincs a közelünkben.

PREZENTÁCIÓBÓL EGYES

Sajnos nem csak a játékmenet gyenge a Harry Potter esetében, de a külső kivitelezés láttán sem dobtuk el a – harcrendszer kiismerése után megmaradt – hajunkat. A karaktermodelleket mintha baltával faragták volna, meg sem közelítik a 2010/11-ben kívánt színvonalat, az átvezető videók szegényesek és érdektelenek, a helyszínek unalmasak, nagy felbontásban helyenként totál pixelesek, rondák, ráadásul némelyiket többször is be kell járnunk, így a grafikusok igénytelenségének minden szegletét alaposan bevizsgálhatjuk. A szinkronhangokkal nagy baj nincsen, de a sokadszorra elkiabált varázsigék után már a hátunk közepére sem kívánjuk őket.

Minden idők legrosszabb Harry Potter adaptációja, még azok is kerüljék, akik amúgy szerelmesek az ifjú varázslótanoncba!

Ahogy magát az egész játékot sem, ami röviden összefoglalva csak egy jól hangzó név mögé bújtatott fércmunka. Még azok is kerüljék el, akik egyébként Harry Potterrel kelnek és fekszenek...

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/1937

»Teljes stílusváltás a Harry Potter játékok terén, egyben totális félreértés is. Unalmas és kezelhetetlen TPS-akcióprogram, amit még mazochistáknak sem ajánlunk.

»BATE

PRO
Gyakorlatilag semmi nem szól a megvétele mellett...

KONTRA
Gagyi harcrendszer és lopakodós rész, gyatra grafikával és átvezetőkkel.

GÉPIGÉNY» PIV 2 GHz CPU, 1,5 GB RAM, 256 GB VRAM, 5 GB HDD

»38%«

DECORATE. FRUSTRATE.

CREATE

[ÍRTA KREDENC] **A csalódásnak vannak fokozatai. Az EA jelen teszt alanyát képező játéka például egészében véve játszható, csak épp mást vártunk tőle, mint amit kaptunk, ráadásul jómagam azt se tudom, kinek is ajánlhatnám jó szívvel...**

Előzetesen annyit tudtunk a Create-ről, hogy alapvetően egy „The Incredible Machine" (ifjabbaknak: Crazy Machines) típusú játék némi pályaépítéssel és közösségi opciókkal megspékelve, így összességében PC-s konkurenciát teremtve a PS3 sikercímének, a Little Big Planetnek. Mindez azért is volt hihető és izgalmas, mivel tudjuk, hogy az EA milyen erős eszközkészleteknek van birtokában, elég csak akár a Sims franchise-ra, akár a Spore-ra gondolni. Ehelyett viszont... nos, ehelyett egészen mást kaptunk.

JÁTSZÓTÉR KORLÁTOKKAL

A Create lényege, hogy van 14 apró, tematikus világ, amolyan üres színpad, melyet neked kell feldíszítened és berendezned: textúrákkal és különféle matricákkal láthatod el a csupasz falakat, színes virágokkal boríthatod be a talajt, díszlettárgyakat állíthatsz fel (például egy vidámpark témában dodzsemet és óriáskereket, no meg szemetest, padot, fákat és a többi), sőt, még az eget is felpimpelheted (nap, felhők), akár a teljes hátteret lecserélheted. Ezeket a feladatokat maga a játék is szorgalmazza: minden világban van öt-öt „Create Chain", ami annyit tesz, hogy egymás után ötször kell a játék útmutatása szerint cselekedned, azaz a fent leírt módon textúráznod-bútoroznod, míg egy mérce be nem telik. Ha teljes a lánc, kapsz pár „szikrát"; amennyiben pedig ezekből összeszedtél elegendő mennyiséget, új cuccokhoz jutsz, és feloldhatod az addig lezárt puzzle-okat és világokat.

Mindez leírva jól hangzik, azonban sajnos alapvető tervezési hibák keserítik az életünket. Az első gond a kamerakezeléssel van: a zoom korlátozott, nem lehet annyira eltávolodni, hogy jól belásd az egész színpadot, forgatni sem lehet azt, csak síkban mozgatni és picit (de ismét csak nem eléggé) billenteni. Maguk a világok is kicsik, alig fér el bennük valami, emiatt behatárolták a lehetőségeink. Hiába álmodunk meg egy izgő-mozgó vidámparkot, vasúti terepasztalt vagy űrállomást, ha nincs hely kiélni a kreativitásunkat, pedig ugye a cím erre is utal. Ráadásul az említett láncok teljesítése is nehézkes: a játéknak néha határozott elképzelése van, hogy mit szeretne látni és hol, így ha például matricát kell leraknod, neki csak egy adott pályaelemre ragasztott szívecske felel meg; előbb-utóbb ezért az „essünk gyorsan túl rajta" megoldást választod: felrakod a kívánt cuccot, megkapod érte a pontokat, majd törlöd, ismét felrakod, és ezt hatszor eljátszva máris teljesítetted a „kihívást". Igen, ez épp olyan unalmas, frusztráló és értelmetlen, mint amilyennek hangzik... (És akkor még nem is tértem ki a „költségmérőre": van, hogy a játék csak egy bizonyos mennyiségű növényt enged telepíteni, ha a mérce betelt, csak a korábbi gazok kiradírozásával rakhatsz le újakat.) Sajnos maguk a színpadok is élettelenek: bár le lehet pakolni pár élőlényt, de hát a sokat emlegetett vidámpark nem attól fog életre kelni, hogy a gyepen sétálgat egy ló; látogatók nélkül inkább valami kísértet járta helyre hajaz az egész.

Egy ígéretes program, amely végeredményben egyáltalán nem azt a játékélményt nyújtja, amit a hangzatos cím sugallt

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bright Light

MŰFAJ
sandbox

MULTI
nincs

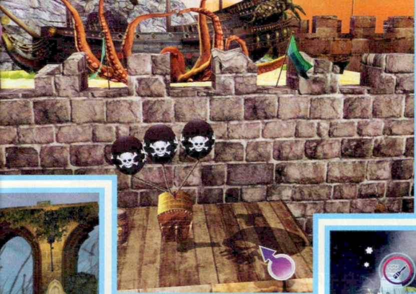
INFO

A Create a PC mellett megjelent Macintoshra, Wii-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is, ez utóbbin még Move-támogatást is kapott a program.

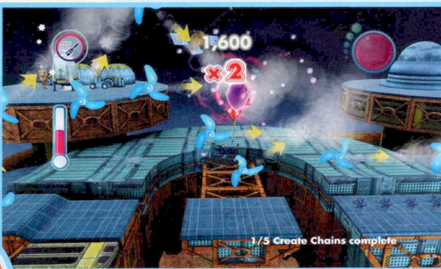
A képek alapján nem is gondolnánk, hogy némely elemében mennyire ötlettelenre és sivárra sikerült a Create

Fény Anglia egén

A Bright Light az EA saját stúdiója, amely a legendás, Peter Molyneux alapította Bullfrog szellemi bázisára épül, így portfóliójukban ott tündökölnek a legendás címek, a Populous, a Syndicate, a Dungeon Keeper, a Theme Park vagy épp a Theme Hospital. Az Electronic Arts 2004-ben összevonta az Egyesült Királyságban található stúdióit, ebből lett az EA UK, melynek székhelye a szigetország „játékfővárosa", Guilford (itt dolgozik a Burnouttal elhíresült Criterion Games, Molyneux jelenlegi csapata, a Lionhead, illetve az innen kivált munkatársak által alapított és a cikkben is emlegetett Little Big Planettel az élvonalba robbant Media Molecule is). Az EA UK azóta felvette a Bright Light nevet, legfőbb feladatuk a Harry Potter franchise-ba tartozó címek hegesztése.



Azért az ilyen ugratós megoldások még mindig megdobogtatják a szívünket. Készülhetne már egy új „The Incredible Machine"



AGYATLAN GÉPEZET

A fent említett szikrákat nemcsak a világok berendezésével tudod összeszedni, hanem a már megpendített hihetetlen szerkezetek összeállításával, illetve az ezekhez kötődő feladatok teljesítésével is. Mindez a jól ismert mechanizmus alapjaira épül: juttass el egy tárgyat A pontból B-be. Ezt megteheted úgy, hogy önjáró szerkezetet barkácsolsz alá, és a pálya közepén lévő lyukat híddal feded le, vagy ráejtheted egy katapultra, mely átröpíti a szakadékon, de lufit is köthetsz rá, melyet ventilátorok megfelelően irányított légáramlatával terelgetsz a célhoz – vagy akár ezek kombinációjával. Hozzáteszem, nem mindig kapsz ennyire szabad kezet, hiszen van, hogy csak kétféle cucc áll rendelkezésedre vagy épp maximálva van a felhasználható tárgyak száma, van, hogy csak egy adott területen belül építkezhetsz, de olyan is, amikor minél több pontot kell elérned ahhoz, hogy teljesítsd a kihívást, esetleg feloldd az összes elérhető jutalmat. Akik tehát kedvelői a műfajnak, ebben a játékelemben megtalálják a számításukat – ám bánatomra a mechanizmus nehézségei, az emlegetett és itt újonnan jelentkező másféle tervezési hibák ismét bepiszkítják a képet, így itt sem lehet teljesen őszinte a mosolyom, sokat szívtam a megoldásokkal, és nem mindig saját hibámból... Volt például, hogy egy focilasztit be kellett juttatni egy teleportba, onnan az ráesett egy adogatógép gombjára, mely aztán belőtte a teniszlabdát a célba. Csakhogy hiába sikerült ezt elérnem, a labda nem a gombra esett, hanem mellé; fél szombat délután azzal szórakoztam, hogy milliméterről milliméterre állítgassam az ugratópadokat, míg végül a fizikai motor úgy döntött, megfelelő szögben ért a teleportkapuhoz a bogyó (a második indításra, mert az is benne van a pakliban, hogy minden jó, csak a motor számol másképp...). Sajnos ez a „próba/nem jó/állítgatás/próba" imamalom rendkívül lélekölő, és még csak fel sem lehet gyorsítani az egészet, hogy mondjuk a tutira működő első szakaszt hamar letudd, és megnézd, hol kell és mit adjusztálni a hátsó traktusban, ráadásként a kamerát sem mozgathatod szabadon, nem tudod tehát megnézni, hogy miközben a céltárgy járja a maga útját, hátul mi történik.

OSZD MEG, ÉS URALKODJ!

Ahogy a cikkben is említettem, előzetesen az EA korrekt online közösségi integrációt emlegetett, és a Sims vagy a Spore után el is hittük nekik ezt az opciót... Nos, ehhez képest annyi lehetőség áll csak a rendelkezésünkre, hogy feltöltsük a berendezett világainkat vagy a mechanikai puzzle-k megoldását a hivatalos oldalra. Saját puzzle készítésére nincs lehetőség (elérendő célok, korlátozások megadása, leírások készítése és a többi), ahogy a saját világ létrehozásának primitív eszközkészlete sem teszi lehetővé, hogy izgalmas, feldíszítendő színpadokat kínáljunk a közösségnek. Nem csoda hát, hogy az emlegetett hivatalos oldal éppolyan kihalt, mint az általunk felpimpelt világok... A Sporepedia vagy a Sims Store után nem ezt vártuk az EA-től...

ALKOSSAK? DE MIT ÉS HOGYAN?

Sajnos a színpadrendezgetéssel és a TIM-féle feladványokkal ki is merül a Create kínálata. Van ugyan egy szabad pálya, ahol elvileg magunk hozhatunk létre világokat, ám ehhez csak korlátozott eszközkészlet áll rendelkezésünkre, mindez a kamerakezelési problémákkal megtetézve el is veszi az ember kedvét a kísérletezéstől. Ennyire primitív megoldást nem vártam attól az EA-től, amely, ahogy azt az első bekezdésben írtam, példának okáért kezünkbe adta a Spore zseniális eszközeit, melyekkel nemcsak lényeket, járműveket és épületeket alkothattunk, de a Galactic Adventurest telepítve komplett küldetéseket, ha úgy tetszik, játékokat is létrehozhattunk, vagy amely a Sims-tulajoknak lehetővé teszi, hogy saját városokat építsenek, azokat saját maguk által megteremtett karakterekkel népesítsék be, és önálló sztorikat, élettörténeteket meséljenek el vele, machinimákat „forgassanak". Mindehhez képest a Create erős visszalépés és egy meglehetősen fura szerzet, melyet nehéz bárkinek is ajánlani. A díszítés, festegetés ideális a kisgyerekeknek (ezt a vonalat erősíti a könnyed, színes grafika is, no meg a 7 éves korhatár-besorolás), de őket is frusztrálni fogják a korlátok, a kis játéktér és annak nehézkes kezelése, vagy az, hogy a tárgyakat nem tehetik le bárhová (és hogy csak letevés után lehet forgatni és átméretezni őket...), nem is beszélve az emlegetett „Create Chain" butaságairól (hozzáteszem: a kiadó szokásaitól eltérően nincs magyar felirat sem). A kihívások pedig, bár alkalmasak lennének a kicsik logikájának edzésére, a leírt hibákkal, nehézségekkel még a nagyobbakat is elriaszthatják a kísérletezéstől. Elvileg ez egy családi, közösségi játék lenne (ahol lehet tippeket adni egymásnak, hogyan is oldjuk meg ezt vagy azt a feladatot), de ahhoz túlságosan is meg van kötve a kezünk, túlontúl meg vannak nyirbálva képzeletünk szárnyai. Sajnos mindezek miatt a játék számomra egy újabb állatorvosi ló, amely a „lehetett volna..." keserű címkéjével felbélyegezve bekerül a biológiai szertár mélyére. Kár érte...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1986

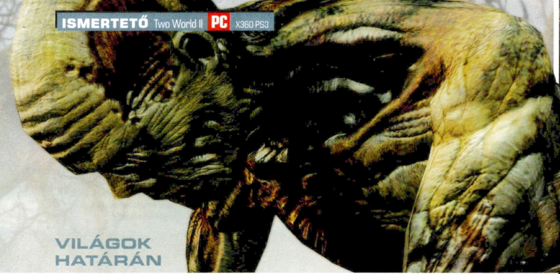
»A 14 kidekorálható világ és a 140 mechanikai puzzle jól hangzik, de a hibás tervezés és kivitelezés miatt a játék hamar unalmassá és frusztrálóvá válik.

»)(REDENC

PRO	KONTRA
Sok puzzle, megoldásaink megosztásának lehetősége, berendezhető világok, vidám, játékos látványvilág.	Alapvető tervezési hibák, rossz megvalósítás, korlátozott lehetőségek, primitív eszközkészlet.

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 1,8 GB HDD

»60%«



VILÁGOK HATÁRÁN

Two Worlds II

[ÍRTA CHOCHO] **A Two Worlds első része nem rengette meg a világot, így érthető, hogy a folytatástól sem vártunk sokat. Szerencsére azonban a fejlesztők hallgattak a kritikákra, és amit csak lehetett, kijavítottak a második epizódban hogy egy minden téren pazarul szereplő játékkal rukkolhassanak elő.**

Az első Two Worldről még NightBagoly kollégám írt évekkel ezelőtt, és bár a cikkhez mellékelt szövegdobozban foglalkozunk kicsit a programmal, nem árt itt is elmondani, hogy a TW bizony minden volt, csak jó játék nem. Bugok bugok hátán, monoton játékmenet, fertelmes technikai háttér és a Diablo legkedveltebb elemeinek ügyetlen koppintása jellemezte az első részt, így nem csoda, hogy a néhány lelkes rajongó igyekezete ellenére is feledésbe merült. Mikor meghallottuk, hogy a lengyel fejlesztők a folytatáson dolgoznak, eléggé megrökönyödtünk, hisz a sok rossz emlék után igencsak esélytelennek tűnt, hogy a csapat vállalható játékot dobjon piacra. Most viszont hajlandóak vagyunk minden rosszmájú megjegyzésünk miatt elnézést kérni, lévén hogy a Reality Pump munkatársai véghezvitték a lehetetlent, és egy tényleg jó szerepjátékot tettek le az asztalra a Two Worlds II személyében.

ADATOK

KIADÓ
Topware Interactive

FEJLESZTŐ
Reality Pump

MŰFAJ
szerepjáték

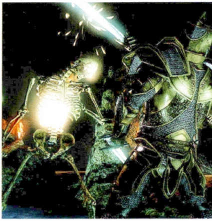
MULTI
8 fő

INFO

Az első rész átlagosan 65%-os értékelést kapott a szaksajtótól, azonban a folytatás az előzmény rossz emlékeit elsöprő remek RPG, apróbb hiányosságokkal és gyengécske történettel.

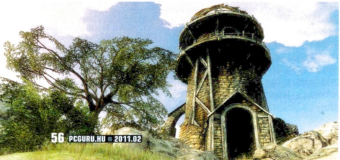
RÉGI ISMERŐSÖK

A Two Worlds II első ránézésre egy teljesen sztenderd fantasy szerepjáték benyomását kelti. A történet semmi újdonsággal nem szolgál, hisz most is egy ügyeletes világpusztító rosszfiút kell megállítanunk, a játékélmény pedig az első perctől kezdve hozza a Gothic óta kötelező, modern kliséket. Van egy világ, amit szabadon bejárhatunk (Antaloor), nekünk pedig nincs más dolgunk, mint küldetések hosszú sorozatán át kiszabadítani húgunkat és legyőzni a gonosz halállovagot, aki az orkok kiirtása mellett szívesen élesztget túlvilági istenségeket. Főhősünk egy névtelen figura, akin semmit sem változtathatunk, az NPC-k velünk való kapcsolata pedig épp ezért a játék elejétől fix. Eddig a pontig tehát semmi olyasmi nincs a játékban, ami akár csak egy kicsit is kiemelné a tömegből, ám ahogy elkezdődnek a kalandok, és megkapjuk a tényleg gigászi területet, olyan érzés tölt el bennünket, amilyennel már nagyon régen nem találkoztunk. A Two Worlds II ugyanis ahelyett, hogy erőltetett újdonságokkal törne a csúcsra, inkább biztonságos talajon építkezve mutatja be, hogyan lehet remek játékot készíteni a már meglévő recept alapján. Jó példa erre maga a játékélmény, ami csakúgy, mint az eddig leírtak, ismerős lehet más szerepjátékokból. Barangolásaink során a főküldetések mellett rengeteg kisebb missziót vállalhatunk el, melyekért a legkülönbözőbb jutalmak járnak. Nemcsak pénzt kaphatunk, de rengeteg felszerelést, gyógyitalt, receptet, sőt, tippeket, melyek az amúgy nehezen felfedezhető barlangrendszereket segítenek felkutatni. Ugyan a főszál cselekménye csak 10-15 órát tesz ki, a mellékküldetések és egyéb apróságok akár 60-80 órára is kitolhatják a játékidőt. Maguk a missziók egyébként jól felépített szabályrendszert követnek. Ha elvállalunk egyet, legyen az fontos avagy sem, szinte biztos, hogy többféle módon juthatunk el a megoldásukhoz. Tehát, ha az elsőre választott elgondolás nem vezet eredményre, akkor ne adjuk fel, keressünk új utat, hátha azzal gyorsabban elérjük az áhított célt.



Az első rész után nem vártunk sokat, de a Two Worlds II bebizonyította, hogy egyáltalán nem szabad elsőre ítélni

Vajon ezek a páncélos alakok miért vonzódnak mindig ennyire azokhoz a sisakszarvakhoz? Lehet, hogy ezzel kompenzálnak valami mást?



A TWO WORLDS II ÉS A BÖLCSEK KÖVE

A Two Worlds II egyik legélvezetesebb része az alkímia, mely nemcsak a meghatározott receptek alapján művelhető, de szabad kísérletezésre is lehetőséget ad. Egyszerűen csak össze kell szedni egy csomó hozzávalót, melyek tulajdonságairól és előrelátható hatásairól a tárgylistában kapunk némi leírást, majd összekotyvasztjuk őket, és várunk, hogy mi sül ki a dologból. Ha mázlink, van és sikerült a mutatvány, új csodaszerrel (vagy épp méreggel) gazdagodhatunk, mely receptjét le is jegyezhetjük, hogy később újra elkészíthessük. A varázsitalokon túl egyébként a fegyverek fejlesztésére is van mód, sőt, erősen ajánlott egy-egy jobb íjat vagy varázsbotot addig húzni, ameddig csak lehetséges, mert hatalmas erőtöbblet nyerhető ki belőlük. A fejlesztésekhez persze nyersanyag szükséges, ezek beszerzésének legjobb módja pedig a lootolt fegyverek szétszerelése alkotóelemeikre (fára, fémre stb).

Ez a Velociraptor-szerű dinó itt jobbra tuti, hogy a Jurassic Park 4 forgatásáról szökött meg

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Az első Two Worlds 2007 nyarán jelent meg PC-re és Xbox 360-ra, de akkoriban azt kívántuk, hogy bár ne tette volna. Bugos volt, lassú, csúnya és unalmas, így nem csoda, hogy csak kevés játékos szívét sikerült meghódítania. A többjátékos módja viszont a mai napig népszerűségnek örvend a rajongók körében, így érdemes kicsit részletesebben is beszélni a játékról. Lényegében nem lett volna rossz próbálkozás, hisz több híres RPG legjobb jegyeit nyúlta le és gyömöszölte bele egyetlen játékba (Oblivion, Gothic és persze Diablo – noha utóbbi kakukktojás, hisz nem szerepjáték), de sajnos olyan amatőr kivitelezést kapott, hogy a szaksajtó képviselő nem is igen tudták hova tenni a sok hibát és az állandó szaggatást. Azonban nagyon úgy tűnik, hogy a fejlesztés megtérült, hiszen elkészült a folytatás.

De csinos tetkói vannak kegyednek, megnézhetem őket közelebbről...?

LOVASPÓLÓ

A játék bejárható birodalma hatalmas, sokszorosan ráver a két számmal ezelőtt bemutatott Arcania területére. Teleportok itt is vannak, és a sztori elején kapott teleportkővel bárhonnan elérhetjük őket, vagyis nem kell gyalog elcaplatnunk egyik kaputól a másikig. Persze akkor sincs gond, ha a hagyományos módon támad kedvünk közlekedni, és itt most nem a divatjamúlt gyaloglásra gondolunk. Lovakat szinte bárhol és bármikor találhatunk, használatuk pedig minden eddiginél jobban emlékeztet egy igazi hátas megülésére. Az irányítás kulcsa a jobb egérgomb, mellyel megsarkantyúzhatjuk a jószágot, s minél többet bökünk a paci oldalába, annál gyorsabban fut majd szegény pára. Egy idő után persze elege lesz, így ha a sebességmérő csík pirosba szalad, ne kattintsunk többet, mert a ló ledob a hátáról, ez pedig alkalmanként igen kínos helyzetet eredményezhet, főleg ha épp menekülünk valakik, illetve valamik elől. Ez egyébként igen sűrűn előfordul a Two Worlds II-ben, az első öt-hat szinten még egy méretes hangya is simán lezúz minket. Így aztán ha nem fejlődünk elég sokat, jobb, ha nem merészkedünk túl messze a békés városoktól. Ha pedig már szóba került a fejlődés, emlékezzünk meg erről is. A Two Worlds II-ben is a tapasztalati pontok jelentik a szintlépés kulcsát, a különféle skilleket pedig a játék magától oldja fel egy bizonyos fejlettségi szint után. Az XP pontokat aztán ezen tulajdonságok között oszthatjuk el, de akárcsak a Gothic-sorozatban, itt sincs megkötés arra vonatkozóan, hogy éppen milyen irányba szeretnénk gyúrni hősünk képességeit. A repertoár egyébként a harcostól a máguson át az íjászig terjed, noha a játék egyetlen komoly negatívuma a vandál közelharcosok dolgát igencsak meg fogja nehezíteni. Történetesen arról van szó, hogy a Two Worls II valós idejű közelharca a legtöbbször eszeveszett hadonászásba torkollik, melyből az épp erősebb fegyvert birtokló jön ki győztesen. Meg lehet szokni a dolgot, nem rombolja le a játékélményt, de azért elég érthetetlen, hogy ha más szerepjátékoknak sikerült működőképes rendszerrel előállniuk (pl. Dragon Age), akkor a Two Worlds II fejlesztői miért maradtak ennél a fapados megoldásnál.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ...?

A Two Worlds II – akárcsak az első rész – többjátékos támogatással is fel lett vértezve, noha ennek mikéntje igazából külön cikket érdemelne. A Two Worlds II multija ugyanis olyan, mint egy mini MMORPG. Nyolcan kalandozhatunk bossokat ölve, kincset keresve, de egymással is összemérhetjük az erőnket a megfelelő pvp szervereken. A lehetőségeken túl azonban még elég friss a rendszer, és megvannak a maga gyermekbetegségei. Sokat laggol, nehéz csatlakozni a szerverekre, ergo kell még egy kis idő, hogy kiforrhasson. Megéri várni!

ÁLOMFÖLD

A játék tálalása első osztályú, legyen szó akár a csodálatos grafikáról vagy a szuper zenéről. Előbbibe talán csak a karaktermodellek gyenge animációi okán tudunk belekötni (a főhős vállrángatása elég emlékezetes), de azt hiszem, ezt az apróságot elnézhetjük egy olyan RPG-nek, amiben egy darab grafikai hibát nem találni, s amely úgy repeszt egy átlagos gépen is, hogy el se hisszük. A tájak döbbenetesen részletesek, tele vannak élettel, a töltés pedig jelen van ugyan, de egyáltalán nem idegesítő. A víz pedig egyenesen gyönyörű, pláne távolból. A szinkron viszont elég fapados, a színészek abszolút érzelemmentesen, monotonul vartyogják végig a játékot. Az dialógusok szövege nagy általánosságban elmegy, habár magával a sztorival nem lehetünk maximálisan elégedettek. A forgatókönyv eléggé csapongó, nem mindig tiszta, mit miért is csinálunk, az in medias res kezdést pedig túl hirtelen váltja a ránk szakadó szabadság. Emiatt aztán a szereplők iránt sem táplálunk semmi szimpátiát, és hamar nyilvánvalóvá válik, hogy a Two Worlds II-ben a történet csak alibinek van. A lényeg itt egy hatalmas, lélegző fantasy világ, amit milliónyi küldetés és lehetőség tesz teljessé. Hosszú oldalakon át tudnék még áradozni a játék jó tulajdonságairól, de nem teszem, mert sokkal jobb, ha mindenki maga fedezi fel a TW II pozitívumait. Ajánlani viszont csak azon játékosoknak merem tiszta szívből, akik már tapasztaltabbak a keményvonalas RPG-k terén, mert a Reality Pump munkája itt-ott komoly kihívás elé állíthatja a műfaj öreg veteránjait is.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1741

»A TW II hatalmas meglepetés, hisz senki nem számított ekkora fejlődésre. A szerepjátékok rajongóinak erősen ajánlott, és egyedül a kusza sztori miatt fájhat kicsit a fejünk.

»CHOCHO

PRO Gyönyörű grafika Antaloor gigantikus, nyílt világával és alacsony gépigénnyel.

KONTRA A történet kissé szétszórt, és a közelharci rendszerrel is vannak problémák.

GÉPIGÉNY» P4 2 GHz CPU, 256 MB VGA, 512 MB RAM, 6 GB HDD

»88%«

BACK TO THE FUTURE: PART 1: IT'S ABOUT TIME

[IRTA BATE] **2010 jelentős év a Vissza a jövőbe-trilógia rajongóinak, hiszen idén volt az első rész premierjének huszonötödik évfordulója, s ennek örömére nem csak egy újabb díszdobozos Blu-Ray kiadás jelent meg, hanem végre készült egy minőségi játékátirat is, amely a történet szempontjából lényegében a filmek közvetlen folytatása.**

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games
FEJLESZTŐ
Telltale Games
MŰFAJ
kalandjáték
MULTI
nincs

INFO

A kalandjátékairól híres Telltale Games ezúttal a Vissza a jövőbe világot ültette át digitális formába.

A Vissza a jövőbe trilógia záró epizódjának finálájában Marty McFly végül szerencsésen visszautazott a múltból a jelenbe, azonban pár pillanattal a DeLorean felbukkanását követően a négykerekű időgép egy szerencsétlen vonatbaleset következtében a darabjaira hullott. Ez persze még nem jelentette az időutazás végét, hiszen Doki a vadnyugati múltban összerakta az új – gőzhajtású – masináját, amivel már nem egyedül, hanem feleségével és két gyermekével járta az időt. A moziban ezzel ért véget a nagy kaland, ám húsz évvel a harmadik rész The End felirata után folytatódik a történet, csak ezúttal a monitorainkon.

FÉL ÉVVEL KÉSŐBB...

A játék sztorija szerint hat hónapja történt a bevezetőben említett esemény, s az idővonat eltűnése óta Marty semmit nem tud a kissé ütődött, de mindenki által kedvelt Emmett Brown professzorról – csupán egy meglehetősen durva (másrészt nosztalgikus) rémálom keretében sikerül találkoznia vele. Ez nem csak azért probléma, mert fiatal hősünknek hiányzik az ősz üstökű barátja, hanem azért is, mert Hill Walley város vezetősége nekiáll elárverezni Doki cuccait a felszívódása óta felhalmozódott tartozások rendezésére. Marty természetesen igyekszik menteni a menthetőt, és épp sikerül a professzor titkos feljegyzéseit és terveit tartalmazó jegyzetfüzetet visszaszereznie a bajkeverő Bifftől, mikor a semmiből ismét feltűnik az időgéppé alakított DeLorean, ezúttal azonban Doki nélkül. Hősünk csupán a prof hűséges ebét, Einsteint találja a kocsiban, továbbá néhány homályos utalást arra, hogy az öreg feltaláló már megint valami komoly bajba keveredett. A feladatunk tehát kideríteni, hogy az idő melyik pontján ragadt le a jó doktor, illetve, hogy ismét kihúzzuk a csávából. Ez egy olyan sokat látott figurának, mint Marty (meg persze, mint mi), nyilván gyerekjáték lesz...

Bár a játék korántsem tökéletes, az igazi Vissza a jövőbe hangulat kézzel fogható – s nekünk nem is kellett több!

A jó öreg Biff mindig épp ott van, ahol valójában semmi szükség nincsen rá.

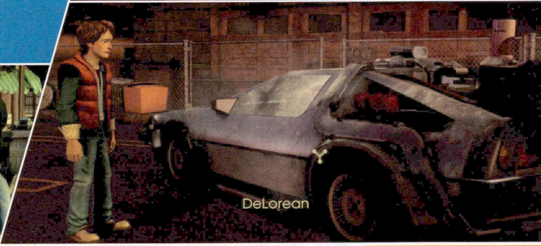
KLASSZIKUS KALAND

A Vissza a jövőbe játékot a Telltale Games fejlesztette, s akik képben vannak a csapatot, illetve a korábbi munkáikat illetően, azok már pontosan tudhatják, hogy mire számíthatnak. Egy jópofa grafikával megtámogatott klasszikus kalandjátékra, ahol a hangsúly a párbeszédeken, a hangulaton és a nem túl bonyolult fejtörőkön van. A játéktér teljesen három dimenziós „szeletekből" áll (ahogy azt már a Sam & Max szériákban megszokhattuk), akadnak rögzített, de „bejárható" pályarészek, illetve lesznek olyan területek is, ahol velünk együtt mozog majd a kamera. A történet során végig Martyt irányíthatjuk, vele kell majd megoldanunk az egyébként

THE GAME

„GETTING BACK WAS ONLY THE BEGINNING."

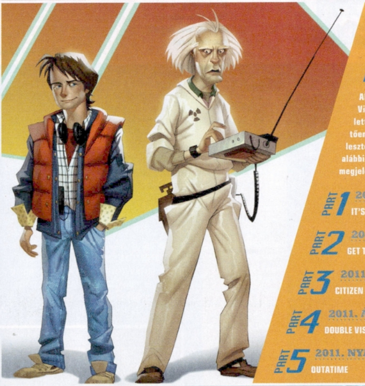
1986: Sehol az internet, még újságot kell olvasni ahhoz, hogy megtudjuk, mi történt a nagyvilágban.



– megfelelő angol nyelvtudás birtokában – nem túl bonyolult fejtörőket. A metódus mondhatni klasszikus, hiszen az információszerzés alapforrásai egyrészt a pályákon felbukkanó szereplők, akik esetében érdemes az összes dialógus opciót végigzongorázni, másrészt minden esetben át kell pásztázni a helyszíneket, kutatva a felszedhető vagy megvizsgálható tárgyak után. A begyűjtött eszközök természetesen az inventorynkban landolnak, minden egyes holmink felhasználható valamire, csak meg kell találni a megfelelő személyt vagy eszközt, akivel/amivel az adott tárgyat „kombinálva" tovább görgethetjük a történetet. A játékban nagy szerepe van a scriptelt – azaz a cselekedetinktől független – eseményeknek is, ha tehát egy helyszínen már mindent megvizsgáltunk, minden párbeszéd megvolt, minden kombinációt végigpróbáltunk, és mégsem történt semmi, akkor lehet, hogy csak annyi a dolgunk, hogy kisétáljunk az adott területről, és máris beindul az az előre leprogramozott esemény, ami a továbbjutásunk kulcsát jelentheti.

HANGULATBÓL JELES

A játékmenet tehát nem túl bonyolult, ám nem is ez viszi el a hátán a programot, hanem a hangulat, amit tökéletesen sikerült átemelni a filmekből. A karaktermodellek nagyon jól sikerültek, legyen szó akár Martyról, akár Dokiról, vagy éppen a kissé ostoba (és rosszindulatú) Biffről. Sajnos a szinkronhangok terén csak Cristopher Lloydot sikerült beszervezni a játékba, így a főbb szereplők közül csak Doki az, aki a már jól ismert orgánummal szólal meg, ám a többi figurát hiába nem az eredeti színész szólítja meg, a szinkronra egy



FOLYTASSA, DOKTOR!

Ahogy azt a cikkben is említjük, a Vissza a jövőbe játék öt fejezetre lett szétbontva. A vásárlást követően az összes részre jogosultak lesztek, és az egyes epizódok az alábbi menetrend szerint fognak megjelenni:

- PART 1 – 2010. DECEMBER – IT'S ABOUT TIME
- PART 2 – 2011. FEBRUÁR – GET TANNEN
- PART 3 – 2011. MÁRCIUS – CITIZEN BROWN
- PART 4 – 2011. ÁPRILIS – DOUBLE VISIONS
- PART 5 – 2011. NYÁR – OUTATIME

Habár a DeLorean csak néhány pillanatra tűnik fel a játékban, azért arra a kevés időre megdobogtatja az ember szívét!

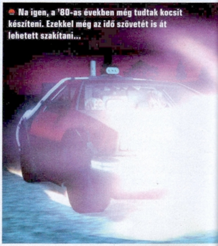
A NAGY VISSZA A JÖVŐBE IDŐTÉRKÉP

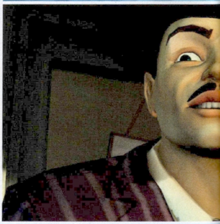
panaszos szavunk sem lehet, főleg nem a Martyt életre keltő AJ LoCascio esetében, ő ugyanis szinte tökéletesen adja vissza a fiatal Michael J. Fox hangszínét és hangsúlyait. A jól eltalált hangok mellett pedig az az igazi hab a tortán, hogy már a kezdetektől, az első menübe belépve felcsendülnek a jól ismert, huszonöt éves, Alan Silvestri fémjelezte Vissza a jövőbe taktusok – a kellemes libabőr tehát garantált.

Persze a figurák kinézete, hangja és a zene még koránt sem minden, a játék élvezeti faktora a történeten és a humoron áll vagy bukik. Szerencsénkre a Telltale Games itt sem hibázott. A forgatókönyvet eleve nem bízták a véletlenre, a munkába bevonták az eredeti trilógia társalkotóját, Bob Gale-t, kinek köszönhetően egy minden ízében a filmekre emlékeztető játék született. A folytatás így nem csak abban merül ki, hogy ugyanazokat a szereplőket látjuk, akiket korábban, de számos utalást és összekötő kapcsot is találhatunk a történetben, és az egész cselekmény tökéletes párhuzamba hozható a három korábbi mozifilmmel. Ezúttal az 1930-as évekbe látogatunk vissza, megismerjük Hill Walley-t a szesztilalom korában, találkozunk Marty nagyapjával, megismerjük a fiatal Emmett Brownt, ismét feltűnik a bajkeverő Tannen família egyik korai tagja, sőt, nem maradhat ki a képből a Strickland család egyik jeles képviselője sem. Lényegében ugyanazokat a helyszíneket és momentumokat látjuk viszont, mint az első három részben, csak éppen a 30-as évekbe ültetve. Sőt, a Vissza a jövőbe-fanatikusok megnyugtatása végett még azt is eláruljuk, hogy ismét jut szerep a trágyás kocsinak is. Mi egyedül a gördeszkázást hiányoltuk a felhozatalból, de ennek hiánya tényleg magyarázható azzal, hogy ennek a „sportnak" még híre sem volt abban a korban. Cserébe megtudjuk, hogy mi van Doki családjával, honnan van az „új" DeLorean, és a játék végén még egy, a sorozat védjegyének számító tuti cliffhanger is vár minket. Az atmoszféra tehát adott, és szerencsére a Vissza a jövőbe humorfaktora sem kopott meg, így jó eséllyel még azok sem fognak csalódni ebben a programban, akik csak a nosztalgia okán akarnak játszani vele.

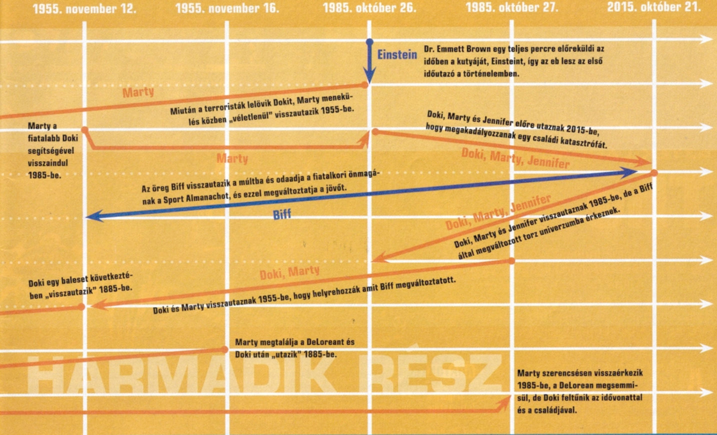
RENDELD ELŐ! MEGÉRI!

Ha a fejlesztők weboldalán vásárolod meg a játékot (25 dollár az öt epizd egyben), akkor nem csak a digitális verzióra leszel jogosult, hanem az öt rész megjelenését követően megkaphatod a Back to the Future: The Game Collectors Edition DVD-s kiadását is, és ebben az esetben már csak a szállítási költséget kell kifizetned. Ha tehát nem szeretnél várni a bolti verzió megjelenésére, de mindenképpen szeretnéd majd a polcodra is feltenni a programot, akkor ezt a megoldást javasoljuk.


Na igen, a '80-as években még tudtak kocsit készíteni. Ezekkel még az idő szövetét is át lehetett szakítani...



A Vissza a jövőbe sorozat sokunk kedvenc filmjei között található meg, a nyolcvanas években születettek számára igazi alapmű ez a trilógia, meghatározó élmény a vicces science-fiction alkotások között. Habár mai szemmel a technikai színvonal már kicsit megmosolyogtató, a film ettől nem válik nevetségessé, ugyanolyan szórakoztató, mint huszonöt évvel ezelőtt. A cikkünkhöz kapcsolódó idővonalban most a három epizód eseményeit vesszük sorra, hogy a szereplők miképp ugráltak az időben, és, hogy miképp kreáltak újabb és újabb párhuzamos univerzumokat. Ha már láttad a filmeket, akkor igazi nosztalgikus érzés lehet visszagondolni a kedvenc jeleneteidre, ha pedig még nem láttad, ez a kis táblázat talán meghozza a kedvedet.



ZAVAR A TÉRIDŐ-KONTINUUMBAN

Habár az új Vissza a jövőbe játék tényleg szórakoztató és hű az alapanyaghoz, azért korántsem mentes a kisebb-nagyobb hibáktól. A karaktermodellek ugyan szépen ki vannak dolgozva, de az animáció néha igencsak döcögős, esetenként olyan, mintha marionett-bábuk mozognának a képernyőn. Ugyanígy a helyszínek is jópofák, tökéletes másai a filmekben látottaknak, de a grafika egyáltalán nem 2010-es színvonalú, számos elem igencsak elnagyolt, helyenként otromba pixelek rondítják a képet, és a külső helyszínek megoldása igencsak élettelen lett, Hill Walley főterén álldogálva az embernek olyan érzése van, mintha egy film üres díszletébe csöppent volna. Ezen felül a kamerakezelés is hagy némi kívánnivalót maga után, hiszen két helyszín áthidalása közben néha elveszítjük a fonalat, az előre lesz hátra, a jobbra a balra, és fordítva, ami főleg annak köszönhető, hogy a karakterünk még a nagyobb területű pályarészleteken is csak az előre kijelölt vonalakon haladhat. Persze ezek az „apróságok" nem rontanak sokat a játékélményen, de azért néha kizökkentenek a tökéletes hangulatból, így muszáj szóvá tenni őket.

Akik évente legalább egyszer újranézik a teljes Vissza a jövőbe trilógiát, azoknak ez a játék kötelező vétel...

Aztán van még egy „negatív" tényező, ami ugyan érthető, de nem kikerülhető: a 25 dollárért (avagy 17 euróért) árult öt epizódos program első fejezete csupán három órás játékidőt biztosít – ami még jóindulattal sem nevezhető túl soknak. Mielőtt bárki félreértené, nem kell epizódonként kifizetni azt a 25 dollárt, a teljes gyűjtemény kerül ennyibe, tehát ha kicsengeted a pénzt, akkor a többi részt automatikusan megkapod, és a végeredmény legalább 15 órányi játék lesz, ami ezen az áron igencsak baráti, de a három órás etap végén ez azért nem vigasztal. A játékidő feldarabolva tényleg elég kevésének hat, és ezt az érzést csak rontja, hogy a következő rész csak valamikor február végén várható. Egy tökéletes világban biztos minden másképp lenne...

„SERIOUS SHIT"

Vannak apróbb hibái, hosszú hónapokra szét van tördelve a teljes történet, de mi ennek ellenére is örülünk a Vissza a jövőbe játéknak, hiszen egy valóban jópofa kalandjátékot tisztelhetünk a képében, ami ráadásul még igazi nosztalgikus húrokat is megpendített bennünk. Az első epizód végigjátszását követően nagyon várjuk a folytatást, és ajánljuk ezt a játékot mind a kaland műfaj, mind a Vissza a jövőbe-trilógia szerelmeseinek.

Ha a harmincas évek, akkor persze rögtön képbe kerülnek a gengszterek is. Lesz is dolgunk velük bőven.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/2038

»Igazi, hangulatos kalandjáték a Vissza a jövőbe univerzumában. Jópofa történettel, ismerős karakterekkel és nagyszerű hangulattal. Nem csak kalandjáték-fanatikusoknak.

PRO
Remek atmoszféra, tökéletes karaktermodellek és hangok, szórakoztató történet.

KONTRA
Könnyű fejtörők, néhány kisebb nagyobb grafikai baki, és bizony nagyon-nagyon rövid.

GÉPIGÉNY» PIV 4,3 GHz CPU, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 2 GB HDD

»82%«

Ilyen szimpatikus arcokkal kérdés nélkül leállunk játszani. Mit szólnátok, ha kipróbálnánk ezt a golyóhajigálós játékot...?

AZTÉK LABDACSEL

The Ball

[ÍRTA JOHNBART] **Fogjuk Indiana Jonest, dobjuk be egy egzotikus föld alatti világba, vágjunk hozzá egy rakás fejtörőt, és... egy labdát. Ez lenne a Portal legfrissebb kihívója, a The Ball, ami bár nem múlja fölül a Valve logikai FPS-ét, mégis remek szórakozás.**

A Portal sikerét nézve kicsit meglepő, hogy milyen kevés az FPS-nézettel operáló logikai játék: a műfajok eme érdekes keresztezése ugyanis pár apróbb indie projektet (mint pl. a TAG-et) leszámítva nem igazán mozgatta meg a fejlesztők fantáziáját. A koncepció így voltaképp parlagon hever – talán ez bátorította a független Tripwire Interactive-ot, mikor úgy döntöttek, felkarolják a Teotl Studios jelentős kritikai sikert aratott modifikációját, és megnézik, mire viszi az ötlet standalone formában...

Nem véletlenül említettem fentebb a Valve dobását, a Teotl indie csodája ugyanis ugyanazon elemekre építkezik, mint a Portal: adva vagyon egy lassan beinduló történet (bár ezt itt szörnyű színészi játékkal prezentálják) és egy magára maradt főhős, kinek a sztori során ügyességi és logikai feladványok sorát kell megoldania az első személyből szemlélt világban. Eme kihívásokat egyetlen módon, egy ormótlan fémgolyó segítségével oldhatjuk meg, melyet kalapácsunkkal ellökve és visszahúzva abszolválhatjuk az arcunkba tolt puzzle-öket. A fejtörők sokszínűségére pedig nem lehet panasz: labdánkat mérlegekre kell állítanunk, akadályokat kell elhúznunk illetve lerombolnunk, vagy épp olajfoltba mártva a barikádtól az égő kanócig görgetve kell szándékos gyújtogatást okoznunk vele. A nehézségi szint kellemes tempóban emelkedik, a feladványok idővel egyre bonyolultabbá és összetettebbé válnak, biztosítva így az állandó kihívást (de ha nem erősségünk a kreatív gondolkodás, a súgó mindig segít), a Portallal szemben az igazi csavart azonban az adja, hogy a fejtörők sorát a cirka hatórás játékidő negyedétől kezdve sokszor hús-vér ellenfelek, múmiák, démonok, és egyéb ocsmányságok törik meg. Bár a játékmenet változatossága így garantált, az alapvetően logikai-puzzle környezetben kissé erőltetettnek érezzem az effajta harci vonulatot, mondjuk ez még mindig a kisebbik baj – jóval frusztrálóbb, hogy a ránk törő hordával szemben az egyetlen megoldás az, ha fémgolyónkat magunk előtt rángatva kitapétázzuk velük a szobát (golyó általi halál, mondhatnám), ami 10-15, a szélrózsa minden irányából támadó fenevad esetén elég kaotikus ütközethez vezet. A harc tehát frusztráló és átláthatatlan – szerencsére nagyobb hangsúlyt csak a sztori mellett elérhető Survival módban kap.

Nem mehetek el szó nélkül a vizuális megvalósítás mellett sem, szám azonban panasz helyett itt mosolyra nyílik, az ugyanis egyszerűen remek, főleg független fejlesztéshez képest: az UE3 motor remekül dolgozik az egyébként alig 1,5 gigás játék alatt, a gépigény nagyon baráti, és dacára a zárt barlangi terepnek, igen sok látványos (és gigantikus) pályarész került a programba.

A nagy címek között csendben megbúvó indie játék, amelyre azonban érdemes odafigyelni, mert igencsak szórakoztató lett

Bár a vontatott történet, a felejtős zene és szinkron, valamint a nyögvenyelős harcrendszer okán semmiképp nem említhetem egy lapon a Portallal, kellemes fejtörői és képi világa okán mégis mindenkinek nyugodtan ajánlom kipróbálásra a The Ballt: ha tetszett a Valve portékája, jó eséllyel ezt is kedvelni fogod – valamivel pedig csak el kell ütni az időt a Portal 2 megjelenéséig!

ADATOK

KIADÓ
Tripwire Interactive

FEJLESZTŐ
Teotl Studios

MŰFAJ
Puzzle, akció

MULTI
nincs

INFO

A The Ball modként kezdte pályafutását: a Make Something Unreal versenyen második helyezést elért teljes átiratot a szintén modderekből verbuválódott Tripwire Interactive karolta fel, és adta ki idén önálló programként.

Repül a nehéz golyó, ki tudja, hol áll meg? Ki tudja, kiben áll meg?

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»86%

www.pcguru.hu

»Szórakoztató, kiváló grafikával rendelkező, bár korántsem tökéletes logikai-ügyességi FPS – remek kikapcsolódás a Portal 2-ig.

PRO
Gyönyörű grafika, ötletes feladványok, megfelelő arányban adagolt harc és fejtörők.

KONTRA
Felejtős zene és színészi játék, sokszor áttekinthetetlen harc, alacsony újrajátszhatóság.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 3 GHz, 1 GB RAM, 256 MB-os SM 3.0 videokártya, 1.5 GB HDD

»82%«

MERT NEKÜNK BIZONYÍTÉK KELL, NEM ÍGÉRET!

CSI FATAL CONSPIRACY

[ÍRTA **JOHNBART**] **A Helyszínelők-rajongók örülhetnek, mindenki más pedig ráncolhatja homlokát, a Ubisoft jóvoltából ugyanis idén sem maradunk CSI-játék nélkül – a Telltale azonban a tavalyi Deadly Intenthez hasonlóan ezzel a résszel sem büszkélkedhet.**

Ha hagynám, hogy eluralkodjon rajtam látens garfieldizmusom, az egész cikket elintézném azzal, hogy bemásolom a tavalyi CSI-játék tesztjét – miután azonban eme megoldás bár praktikus, de nem túl elegáns, no meg utána Bate is tenne róla, hogy Langstonék az én vérbe fagyott tetememet fotózzák valami előnyös szögből. Inkább kifejtem, elődeihez hasonlóan mi is a probléma a (máskülönben általam igen nagyra tartott) Telltale Games legújabb Helyszínelők-játékával: egyszerűen az, hogy a sztorit és a borítón olvasható alcímet leszámítva egy az egyben megegyezik elődjével. Ez két dolgot jelent: egyrészt hogy játékmenetében a CSI:FC semmi újat nem mutat, másrészt pedig, hogy megtartotta a tavalyi Deadly Intent összes idegesítő hibáját...

Az életben két dolog tuti biztos: a halál és az év végén menetrendszerűen érkező CSI videojáték-feldolgozások

Hadd kezdjem a nyomelemzést az előbbi tényezővel, mert ott most sem olyan rossz a helyzet. Adva van öt bűntény, melyek valamelyest kapcsolódnak egymáshoz, valamint adott a sorozat gárdája és anonim karakterünk, akiknek fel kell azokat göngyölíteni. Ezt a helyszín vizsgálatával, a begyűjtött nyomok kielemzésével, majd azokat felhasználva a gyanúsítottakat egy szigorlatoztató tanár eleganciájával összezavarva érhetjük el. Mindegyik fázis játék a játékban: a helyszínen rögtönzött pixelvadászat útján kell nyomokat rögzítenünk, a megszerzett bizonyítékokat ezután a laborban logikai fejtörők segítségével dolgozhatjuk fel, az eredményeket pedig a kihallgatás során toljuk a potenciális gonosztevők arcába, akik aztán vagy hárítanak, vagy összeroggynak jéghideg logikánk súlya alatt. A játékmenet tehát most is simán hozza a sorozatok hangulatát, az esetek kellőképp bonyolultak, az eredeti szereplők szinkronja tűrhető – de mint fentebb írtam, a technikai bakik most is ugyanúgy fennállnak, mint tavaly. Ennek megfelelően a grafika meglehetősen cudar: a helyszínek kidolgozottsága még OK (bár agresszív reklámokból most sincs hiány), de minden képernyő félelmetesen statikus és sivár, alig van mozgás, ezen pedig a karakterek sem segítenek, az emberek ugyanis szintén elbírnának egy alapos kozmetikázást. Az egyes képernyők között csak igen nyögvenyelősen és lassan, nyilakkal közlekedhetünk, jóval idegesítőbb azonban, hogy néha a bizonyítékokat is adott szögből, szinte csak pixelre kattintva találhatjuk meg. A laboros minijátékok, bár jók, nem különösebben nehezek, igazi kihívást az jelentene, ha többet kéne kombinálni az egyes bizonyítékokat, ez azonban ezúttal sem történik meg, mivel a játék soha nem engedi el kezünket – a párbeszédeket nem lehet elrontani, és gyakran előfordult az is, hogy egy bizonyíték feldolgozását a program nem vette figyelembe, mivel a sztoriban nem jutottam még el oda, ahol annak szerepe lett volna – a játék így meglehetősen lineáris, ami alaposan rontja a szavatosságot, ezen pedig a számos achievement és a csökevényes statisztikák sem segítenek.

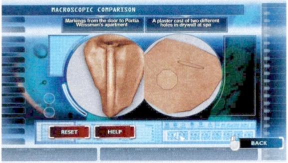
Hogy ezek tükrében kinek ajánlom a CSI:FC-t? Egyszerű a válasz: azon rajongóknak, akik elvoltak az előző részekkel – a többiek azonban nyugodtan kihagyhatják ezt a nyomozást (is).

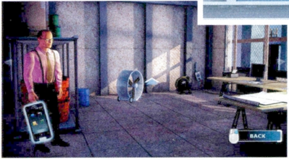
ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Telltale Games**
MŰFAJ **Kaland, logikai**
MULTI **nincs**

INFO

A Fatal Conspiracy a 8. PC-s (és a negyedik, a Telltale Games által összedobott) CSI játék a sorban – ez igazából azért meglepő, mert az új rész is pontosan azon pontokon vérzik el, amik miatt már a korábbi epizódokat is lehúztuk...





Ez a néni is tuti azért ideges, mert igencsak csúnyácska lett a karaktermodellje...

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu

»Helyszínelők-fanatikusok tehetnek vele egy próbát, mindenki más azonban óvatosan közelítse – igen, a kalandjáték-rajongók is.

PRO Kellőképpen csavaros ügyek, jó minijátékok, javarészt kellemes szinkron és zene, alacsony gépigény.

KONTRA Zéró újítás, statikus helyszínek, nyögvenyelős navigáció, lineáris nyomozás, otromba reklámok.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB-os SM 2.0 videokártya, 6 GB HDD

»63%«

mivel játszottunk tavaly a legtöbbet konzolon, avagy...

BEST OF KONZOLS 2010

A 2010-es év igen emlékezetes volt videojáték szempontból, nem csak PC-s fronton, de a konzolokon is. Számos átfedést találhattok majd az előző számunkban megjelent és a mostani konzolos Best of lista között, de persze 2010 bővelkedett a konzol-exkluzív címekben is, és ahogy azt tavaly bevezettük, idén is külön hirdetünk év játékát a három legnagyobb konzolon, aztán kiválasztjuk az egyes kategóriák legjobbjait is. Jó böngészést kívánunk mindenkinek, és ha esetleg nem értetek egyet a mi véleményünkkel, azt feltétlenül írjátok meg a levrov@pcguru.hu címre.

a legjobb ps3 játék

HEAVY RAIN

Fejlesztő: Quantic Dreams Guru értékelés: 92%

Az idei év igen bőkezű volt a PS3 tulajok számára, hiszen a számos multiplatform cím mellett igényes PlayStation 3-exkluzív címek is jelentek meg, elég, ha csak a God of War 3-at, a Gran Turisomo 5-öt vagy éppen a Heavy Raint említjük – ez utóbbi azért is nagyon fontos, mert a szerkesztőség ezt az újgererációs kalandjátékot (vagy inkább interaktív mozit) ítélte a legjobb játéknak a Sony konzolján. Egyrészt adott volt a szemkápráztató grafika, a Move-ot megelőző egyedi mozgásérzékelős irányítás, a fordulatos történet, a számos eltérő végkifejlet, de ami mindenképpen a csúcsra emeli ezt a programot, az a zseniális hangulat, ami ha egyszer elkapott, akkor már nem eresztett. Félelmetes, libabőrborzoló játék a Heavy Rain, amit minden PS3 tulajnak ki kell próbálnia egyszer.

FUTOTTAK MÉG

GRAN TURISMO 5

GOD OF WAR 3

M.A.G.

a legjobb x360 játék

HALO REACH

FEJLESZTŐ: BUNGIE GURU ÉRTÉKELÉS: 96%

2010 az Xbox 360 tulajok számára sem volt egy ínséges év, hiszen erre a platformra is jelentek meg igazán kiváló exkluzív címek. Ugyan a Fable 3 korántsem lett annyira forradalmi, ahogy vártuk tőle, azért a Microsoft így sem panaszkodhat, hiszen a Halo Reach és az Alan Wake fej-fej mellett haladtak az év legjobb Xbox 360-as játéka címért, s a nyertes végül a Halo ötödik része lett, köszönhetően az epikus történetnek (egyben sajátos lezárásnak), a legendary nehézségi foknak, az Xboxot maximális mértékben kihasználó grafikának, és a hihetetlenül változatos multinak, ami élvezeti értékben bizony még az idei év legjobbját, a Battlefield: Bad Company 2-t is megközelítette. Az FPS-ek kedvelőinek gyakorlatilag kihagyhatatlan darab, ott a helye minden Xboxos gyűjteményében.

FUTOTTAK MÉG

ALAN WAKE

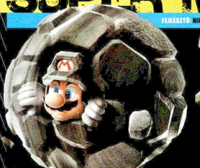
AC: BROTHERHOOD

BF: BC 2

a legjobb wii játék

SUPER MARIO GALAXY 2

FEJLESZTŐ: NINTENDO EAD TOKYO GURU ÉRTÉKELÉS: 99%



Talán furcsa lehet, hogy a Super Mario Galaxy két egymást követő része annak ellenére is kérdés nélkül az év játéka lehet a megjelenés évében, hogy külső szemlélő komoly változást látna az új epizódban – a helyzet az, hogy bár az említett külső szemlélőnek sok szempontból nincs igaza, az SMG 2 pont azért lett ismét zseniális, mert a készítők megtartották az első rész sikerét meghozó alapot: a kompromisszummentes kreativitást. A mostanában egykaptafára készülő tucatjátékok mellett igazi felüdülés volt a magát egy pillanatra sem túl komolyan vevő, mégis minden ízében profi intergalaktikus kaland, ráadásul a többi alkotóelem is mind a helyén van. A nemcsak Wii-s szinten remek grafika, a mozgásérzékelős kontrollerek legjobb pillanatait idéző irányítás, a jól csengő hangok mind-mind hozzátették a maguk részét a nagy egészhez, így az eddig eladott majd' hat millió példány, no meg a szaksajtó és a játékosok egyöntetű 10/10-es értékelésein senkinek nem szabad meglepődni.

FUTOTTAK MÉG

KIRBY'S EPIC YARN

DONKEY KONG: CR

NO MORE HEROES 2

a legjobb akciójáték

RED DEAD REDEMPTION

FEJLESZTŐ: ROCKSTAR **PLATFORM:** X360, PS3 **GURU ÉRTÉKELÉS:** 95%

Akciójátékokban nem szűkölködtünk 2010-ben sem, sorra jöttek a jobbnál-jobb programok az egész esztendőben, s bizony volt is harc bőven az első helyért, ahol leginkább a Mass Effect 2, Assassin's Creed Brotherhood és a Red Deed Redemption között folyt a küzdelem. Végül a nyertes a vadnyugati kaland lett, bebizonyítva, hogy a Rockstar még mindig érti a dolgát, s bár néha nekik is vannak baklövéseik, azért ha nekidurálják magukat, akkor képesek újra és újra -korszakalkotót létrehozni. A Red Dead Redemption szinte tökéletes lett, mind hangulatában, mind grafikájában, mind játékmenetében, legyen szó akár a single player részről, vagy akár a multiról. Mi még most is nagyon bízunk benne, hogy ez a játék jönni fog PC-re is...

FUTOTTAK MÉG

AC: BROTHERHOOD

MASS EFFECT 2

BAYONETTA

a legjobb fps

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

FEJLESZTŐ: DICE **PLATFORM:** X360, PS3 **GURU ÉRTÉKELÉS:** 93%

A 2010-es évben nekünk szinte minden az EA játéka körül forgott. Hihetetlen, hogy volt egy olyan játék, amiben végre együtt multiztunk éjszakánként, szépen, szakaszokban, ahogy kell. Miután kiokosítottuk kezdő társainkat a játék alapjairól, már kőkeményen robbantgattuk a felénk masírozó tankokat, dobáltuk a gránátokat és szórtuk az ólmot bő szerivel. Egyszóval a játék teljesen magával ragadt minket, ami nem csoda, hiszen olyan többszereplős móddal rendelkezik, amit képtelenség megunni. A rombolható környezetnek, az ezzel együtt járó eszméletlen grafikának és a páratlanul igazságos és jól felépített pontrendszernek hála olyan program képe tárult elénk, aminél csak nagyon nehezen tudnánk jobb FPS-t elképzelni. Nem csoda hát, hogy a PC-s listánkat követve konzolon is aranyérmesnek kiáltottuk ki a Battlefield: Bad Company 2-t, aminek csak egyetlen program veheti át a helyét: a majdani Battlefield 3.

FUTOTTAK MÉG

HALO REACH

M.A.G.

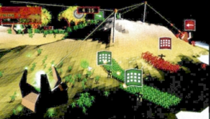
COD: BLACK OPS

a legjobb stratégia

DARWINIA+

FEJLESZTŐ: INTROVERSION SOFTWARE **PLATFORM:** XBOX LIVE ARCADE **GURU ÉRTÉKELÉS:** --

Bár nem feltétlenül ez a cél, de a legjobb stratégia idei győztese egyértelműen bizonyítja, hogy a PC-s játékoknak még akad keresnivalója a játékipar jelenében: a Darwinia+ ugyanis egy korábban már szép sikereket elért indie-játék újrája. Az Introversion Software (akinek olyan kultjátékokat köszönhetünk, mint az atomháborút szimuláló DEFCON, vagy a hackerek életébe betekintést nyújtó Uplink) 2005-ben adta ki az eredeti Darwiniát, és a békés digitális népet sanyargató vírus ellen folytatott harc krónikája 2006-ban számos díjat besöpört, az Independent Games Festivalon öt jelölésből hármat díjra is váltott. Az Xbox Live Arcade-ról az eredeti játék, illetve a multira kihegyezett Multiwinia szépen kicicomázott változata tölthető le február óta, és hiába az 5 éves koncepció, a R.U.S.E.-hoz hasonló nagyok labdába sem rúghattak idén.



FUTOTTAK MÉG

R.U.S.E.

GREED CORP

TOY SOLDIERS

TOP 5

bate kedvencei

Battlefield: Bad Company 2

Szinte biztos, hogy idén a Battlefield: Bad Company 2 előtt töltöttem a legtöbb időt, ami egész egyszerűen annak köszönhető, hogy idén ez volt a legjobb X360-as játék, amit a kezembe vettem.

Assassin's Creed: Brotherhood

Már a második részt is imádtam, és nehezen hittem el, hogy a Ubisoft képes lesz egy év alatt überelni Ezio első kalandját. Végül ez mégis sikerült nekik, és ez a teljesítmény elég is lett a másodk helyre.

Halo Reach

Azt hiszem azon játékok egyike, amit sosem felejtek majd el, hiszen ugyanolyan emlékezetes volt egyedül végignyomni az epikus kampányt, mint aztán kooperatív módban a barátaimmal.

Heavy Rain

A grafika és az irányítás már az első pillanatban letaglózott, de igazán akkor lettem a szerelmese ennek a programnak, mikor elmerültem a sötét és kegyetlen sztoriban – a legjobb, amit valaha játszottam.

Pinball FX 2: Marvel Pinball

Talán furcsának tűnhet, hogy egy XBLA játék is bekerült a legjobb ötbe, de az év végén bukkantam rá erre a gyöngyszemre, és egy szempillantás alatt magával ragadott. Ajánlom nem flipper-őrülteknek is!

a legjobb platformjáték

SUPER MARIO GALAXY 2

FEJLESZTŐ: NINTENDO EAD TOPKYO PLATFORM: WII GURU ÉRTÉKELÉS: 99%

Bár idén szerencsére bővelkedtünk a jobbnál jobb platformer címekben, a döntés nem volt nehéz: egyszerűen csak meg kellett néznünk, melyik volt az a játék, aminek minden egyes pályája akár önálló alkotásként is értékelhető, illetve melyik az a játék, amit midenféle probléma nélkül ajánlhatunk mindenkinek kortól és nemtől függetlenül. Nos, bár a véres, darkos LIMBO meghatározó élmény marad, a Super Meat Boy nehézsége még most is a gerincvelőnket csavargatja, sőt Kirby legújabb kalandja is előhozta belőlünk a nem is annyira mélyen szunnyadó gyereket, a fenti kitételeknek igazából csak a sokat látott kék overallos fickó aktuális nekifutása felel meg. A Super Mario Galaxy 2 nemcsak hozza a kötelező alapot, nemcsak új határokat jelöl ki a platformjátékok kategóriáján belül, hanem letarol és újraépít mindent, amit eddig láttunk.

FUTOTTAK MÉG

LIMBO

SUPER MEAT BOY

KIRBY'S EPIC YARN

a legjobb sportjáték

FIFA 11

FEJLESZTŐ: EA SPORTS PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 90%

A Fifa 11 konzolos verziója idén is hozta az elvárt szintet, azaz nagyobb, jobb, szebb és élvezetesebb lett az amúgy is zseniális Fifa 10-nél. A játék sokkal precízebb lett a 360 fokos labdakezelésnek és a finomodott, a valóságot ijesztően jól modellező fizikai motornak köszönhetően. A grafika tovább javult, ami hihetetlen, hisz már a 10-es rész is gyönyörűen festett a HD-tévéken. A Creation Centre lehetőség, mely PC-n sajnos kimaradt, totális kontrollt tett lehetővé a csapatok és a játék körülményei felett, míg a kapusokra összpontosító Be a Goalkeeper, mely számítógépen szintén nem volt elérhető, a pálya talán legkényesebb feladatát rótta ránk egy külön felépített karriermód keretei között. Ehhez még tessék hozzávenni a sokat javult mesterséges intelligenciát, mely már alig csal, a kismillió lemodellezett játékost és licencalapú kupát, s láthatóvá válik, hogy a Fifa 11 a legjobb focis konzoljáték, amire be lehet ruházni az angol sport szerelmeseinek. Egyedül amiatt fájhat a fejünk, hogy a magyar bajnokságot idén is elfelejtették, s konzolon ugyebár ez még a modderek által sem válik pótolhatóvá. Sebaj, talán a Fifa 12-ben újra megmutathatjuk, milyen fából faragtak bennünket...

FUTOTTAK MÉG

NBA 2K11

NHL 11

MADDEN NFL 11

a legjobb TPS

VANQUISH

FEJLESZTŐ: PLATINUM GAMES PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 88%

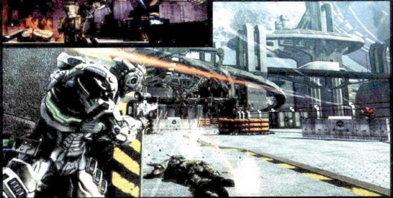
A Vanquish teljesen váratlanul ért minket, nem sok mindent tudtunk róla egészen a megjelenésig. Akkor viszont szó szerint tátva maradt a szánk tőle, hiszen egy hihetetlenül látványos és akciódús játék került elénk, amitől még az sem vette el a kedvünket, hogy az eredetiség szikráját is alig-alig volt képes megcsillantani. Alapjait tekintve a Vanquish egyszerű Gears of War utánzat, fedezékrendszerrel, meg mindennel, ami manapság egy TPS-be kell, de persze alaposan érezhető rajta a felkelő nap országainak játékaira jellemző elborultság, amit leginkább az átvezető jeleneteknél érhetünk tetten. Csupán egyetlen dolog nem kapott helyet a játékban, mégpedig a többszereplős mód, de ennek hiánya sem okozott számunkra tragédiát.

FUTOTTAK MÉG

CRACKDOWN 2

AOT: THE 40TH DAY

KANE AND LYNCH 2



TOP 5 – miguel kedvencei

Mass Effect 2

Kicsit nehezen indult be Shepard legújabb kalandja, de aztán nagyon belelendültünk a világ megmentésébe, és ahogy az első rész végén, úgy most is úgy tettem le a kontrollert, hogy oké, hol a következő rész.

Battlefield: Bad Company 2

Ahogy PC-n, úgy Xbox 360-on is rengeteg időt feccöltem bele a DICE őrületébe, Chrisszel meg Bate-tel, meg a többi őrülttel együtt éjszakákat mulattunk így át. Remélem a Battlefield 3- ban sem csalódunk majd.

Super Mario Galaxy 2

Kicsit nehéz két oldalon belül harmadszorra is leírni, hogy miért is hatalmas móka az SMG második része, de komoly mennyiségű szabadidőmet rabolta el Marió és bandája, szóval muszáj felkerüljön a listára.

LIMBO

Rövid és egyszerű, ugyanakkor nem mehetek el szó nélkül a nyomasztóan brutális zsenialitás mellett. Abszolút kötelező kör mindenkinek, akkor is, ha elsikkadt picit a nagyok mellett.

Dragon Quest IX

Nem gondoltam volna, hogy az év legkomolyabb szerepjátékát a Nintendo kézikonzolján, a DS-en játszom majd, de így történt: nagyjából ötven órán keresztül simogattam a kütyüt, és még mindig nem vagyok a végén.

a legjobb kalandjáték

HEAVY RAIN

FEJLESZTŐ: QUANTIC DREAMS PLATFORM: PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 92%

Nem egy tipikus kalandjáték, de az is tény, hogy ebben a műfajban nem nagyon voltunk eleresztve ebben az évben. Megjelent néhány feljavított kiadás, de például konzolra csak 2011-ben jelenik meg a Vissza a jövőbe, így nem nagyon akadt kihívója a Heavy Rainnek, ami klasszikus kalandjáték elemeket vegyített egy meglehetősen sajátos irányítási metódussal, és akkor a zseniális, több befejezéssel bíró történetről és a kívül-belül gyönyörűen kidolgozott karakterekről még nem is beszéltünk. A Heavy Rain a maga nemében egy egészen forradalmi játék lett, ahol a cselekmény magával sodorja a játékost, és abszolút beleéljük magunkat a szereplők helyzetébe – főleg, mikor az egyik ujjunktól kell megszabadulnunk egy zsarolás következtében. Nem csak a legjobb kalandjáték, de az egyik legjobb játék is ebben az évben.

a legjobb versenyjáték

GRAN TURISMO 5

FEJLESZTŐ: POLIPHONY DIGITAL PLATFORM: PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 93%

Az idei év kicsit jobban sikerült autós szempontból, mint a tavalyi, hiszen kaptunk új Forma 1-et, volt igazi őrület a Blur és a Split/Second képében, végre a Need for Speed is magára talált az újraélesztett Hot Pursuit képében, és hosszú huzavona után megjelent a Gran Turismo 5 is, és ha már így alakult, akkor a Sony húzónevének számító szimulátor szépen be is zsebelte a legjobb versenyjátéknak járó címet. Habár a GT5 egyáltalán nem egy hibátlan játék, még így is a mezőny legjobbja, köszönhetően a rengeteg autónak, a pályáknak, és az igen kifinomult vezetési modellnek – és persze ezen felül még itt van a lehengerlő látvány is, ami az aktuális konzolgeneráció egyik legszebb játékává varázsolja a Gran Turismo 5-öt. Mese tehát nincs, 2010-ben a Sonynak és a PlayStation 3 tulajoknak áll a zászló, ezt a remekművet bizony kár lenne kihagyni.

FUTOTTAK MÉG

NFS: HOT PURSUIT

FORMA 1 2010

BLUR

TOP 5 – chris kedvencei

Halo Reach

Megrögzött PC-s játékosként engem is a Halo sorozat első része csábított át a sötét oldalra, azóta pedig minden részét többször is végigtoltam. A Reach maga a tökéletesség, a legjobb Halo játék a sorozatban.

Battlefield: Bad Company 2

Szerkesztőségünk Battlefield veteránjaként állíthatom, hogy jobb multiplayer játékot még nem hordott a hátán a Föld. Konzolon és PC-n egyaránt sokat játszottam vele, megérdemli, hogy ide is felkerüljön.

Heavy Rain

Csupán a Heavy Rain kedvéért majdnem befektettem egy PS3-ba is, de szerencsére akadt a szerkesztőségben egy gép, amit hazavihettem, s végigjátszhattam rajta a félig már filmnek számító Heavy Raint.

Alan Wake

Az Alan Wake volt idén az a játék, amit csak nappali fényviszonyok mellett voltam hajlandó a gépbe tenni, de még így is kirázott tőle a hideg. Félelmetes, izgalmas, páratlan alkotás, repesve várom a 2. részt.

Vanquish

Ha egy játékot többször is végigjátszik az ember, s még ezek után se néz rá undorral, akkor bizony a készítők jó munkát végeztek. Listám végére az év meglepetéseként is számon tartott Vanquish áll.

a legjobb RPG

FALLOUT: NEW VEGAS

FEJLESZTŐ: OBSIDIAN ENTERTAINMENT PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 88%

Habár voltak idén szerepjátékok (és annak nevezett programok), valahogy egyik sem volt annyira frenetikus, mint például a Dragon Age a tavalyi év végén. Sokak szerint a Mass Effect 2 a legjobb szerepjáték, míg szerintünk a Bioware sci-fi programja már nem igazán nevezhető RPG-nek (ahogy a Fable III sem), aztán volt Final Fantasy XIII, de annyira nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, mint ahogy az Obsidian Alpha Protocolja sem, a Gothic 4 pedig egyenesen leszerepelt. Ezek után talán nem meglepő, hogy a 2008-as év legjobb játékának és legjobb szerepjátékának, a Fallout 3-nak a spin-offja a New Vegas lett idén a legjobb RPG. Ugyan a grafika semmit nem javult, de megjelentek a frakciók, számos kiváló újítást hozott a program, és maradt a kőkemény világvége hangulat, rengeteg küldetéssel és választási lehetőséggel.

FUTOTTAK MÉG

FINAL FANTASY XIII

DA: AWAKENING

COSTUME QUEST

a legjobb multiplayer

BF BAD COMPANY 2

FEJLESZTŐ: DICE PLATFORM: X360, PS3 GURU ÉRTÉKELÉS: 93%

A multiplayer manapság már lassan fontosabb, mint a single player rész, és erre a fejlesztők hatványozottan odafigyelnek. Egy új Call of Duty-t már nem feltétlen az egyjátékos módért veszünk meg, s habár az Assassin's Creed-sorozatban még mindig a történet a lényeg, azért azt már a Ubisoft is belátta, hogy kell az emberi játékosok elleni móka, és a Brotherhoodba ügyesen bele is plántáltak egy élvezetes többjátékos rendszert. Trónkövetelők tehát voltak szép számmal, de a multiplayerre koncentráló DICE remekművet, a Battlefield: Bad Company 2-t még így sem sikerült senkinek lenyomnia. A BF:BC2 mondhatni tökéletes, legyen szó a rombolható környezetről, a látványról, a pályákról, a játékmódokról, vagy akár a fejlődésről. Az értékét és minőségét azonban főleg azon lehet lemérni, hogy még olyan embereket is képes volt egy pillantás alatt beszippantani, akik korábban nem nagyon játszottak online csatatéren. Erre pedig csak a legjobb multiplayer játék cím birtokosa lehet képes.

FUTOTTAK MÉG

HALO REACH

COD BLACK OPS

M.A.G.

MEGÉRTE VÁRNI RÁ?

Gran Turismo 5

[ÍRTA KRYSS] **Nehéz elhinni, hogy végre megjelent a sok-sok éve készülő Gran Turismo 5. A maximalista Polyphony Digitaltól az öt hosszú esztendő után egy közel tökéletes játékot vártunk – ezt részben megkaptuk, viszont maradt némi okunk a szájhúzásra is...**

ADATOK

KIADÓ
Sony CE

FEJLESZTŐ
Polyphony Digital

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
16 fő

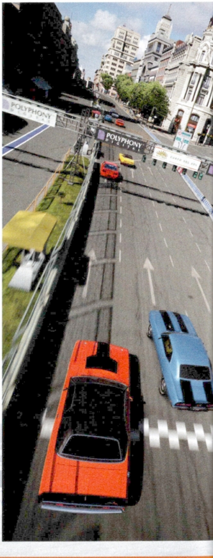
INFO

A legtöbb kritikát azért kapta a játék, mert a standard autók kidolgozása néhol kritikán aluli, és még belső nézettel sem rendelkeznek. A megjelenést követően a fejlesztő stúdió vezetője, Jamaucsi Kazunori ígéretet tett, hogy javítani fogják ezeket a „hibákat".

Öt év rendkívül hosszú idő a videojátékok világában. Egy autós címnél pláne, hiszen a legtöbb esetben évenként, esetleg kétévenként érkeznek az egyes folytatások. A Polyphony Digital csapata másként gondolkodott, ők nem kizárólag egy jól tejelő következő epizódot szerettek volna letenni az asztalra, hanem az autók és autósport világának minden egyes kis apróságára kiterjedő kerek egészet kívánták létrehozni. Igazából a GT ebben különbözik a többi autós címtől, hiszen a Need for Speed is egy jól sikerült versenyjáték, amelyben ugyanúgy helyet kaptak a Lamborghinik, viszont míg az egyiket kizárólag a szórakoztatásra szánták, addig a másikat egy négy keréken guruló világnak kell elképzelni, amelyet addig csiszoltak, ameddig csak lehetett (értsd: ameddig a kiadó ezt pénzügyi szempontból egészségesnek látta). A GT5 nem lett tökéletes, hiszen sok apró dolog rondít bele az összképbe, de ezekről mindmind megfeledkezünk, amikor Bern utcáján nekiállunk egy tűzpiros 458 Italiát fotózni – sokkoló, hogy mennyire gondoltak a legapróbb részletekre is. Ez a kijelentés elsőre naivitásnak tűnhet, de sok-sok óra vezetés és a virtuális garázsban töltött rengeteg idő után bátran kimondom: a Gran Turismo 5-ön érződik, hogy a készítők a szívüket-lelküket beleadták a fejlesztésbe. Erre nem az első pár verseny után fogunk rájönni, sőt, nem is az első húsz óra játékidő után, sokkal inkább akkor érezzük majd ezt, amikor a nagy átlag számára jelentéktelen funkciókkal (példának felhozhatjuk az említett fényképezést) töltünk el néhány órát. Természetesen ez nem tetszhet mindenkinek, sokan csak egy jól kinéző autós játékként tekinthetnek a GT5-re, viszont a fent leírtak, úgy gondolom, nagy vonalakban felvázolják, hogy mit is rejt valójában a Jamaucsi Kazunori és csapata által létrehozott csoda.

ÚJ RECEPT SZERINT

A játék alapját továbbra is a GT Mode jelenti, amely tulajdonképpen az alap karrier módnak felel meg. Kezdésnek kapunk egy minimális összeget, amelyből vagy egy használt kocsit, vagy egy teljesen új gépet veszünk, ezt követően foghatunk neki a versenyeknek. Az egyes megmérettetések sajnálatos módon nincsenek jogosítványokra korlátozva, sőt, a legtöbb esetben még az autók közti erőkülönbségek sincsenek kiegyenlítve, így elég csupán egy konkrét feltételnek – mint például, hogy legyen japán, illetve hátsókerék-meghajtású autó – eleget tennünk. A versenyek nehézsége ennek köszönhetően pusztán azon múlik, hogy mennyi a rendelkezésre álló pénzünk, és az ellenfelekénél mennyivel erősebb autót tudunk vásárolni. A régiók és az egyes géposztályok versenyei mellett lehetőségünk van elindulni a speciális küzdelmeken, melyek között a GT sorozat legnagyobb újdonságai kaptak helyet: a gokart, illetve az amerikai Nascar széria mellett a rali ezúttal kellően jó minőségben tér vissza. Leírva ez nyilván nagyszerűnek tűnhet, hiszen egy játék



Tippek, trükkök, tanácsok

LÉGY RÉSEN

Ha meglátunk egy számunkra érdekes autót a használtautó-kereskedésben, és a rendelkezésünkre áll az adott pénzmennyiség, azonnal csapjunk le rá. Mivel teljesen véletlenszerűen tűnnek fel itt a gépkocsik, előfordulhat, hogy a kiszemelt járgányt csak hosszú idő után láthatjuk újra.

LÉGY PROFI

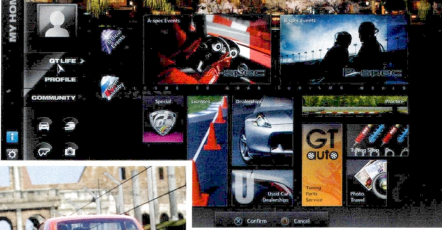
Bár egy szimulátornál alapdolognak számít, hogy kizárólag a manuális váltót használjuk, fontos megemlíteni, hogy néhány feladatot csak a kézi váltóval teljesíthetünk. A magunk által meghatározott sebességi fokozatokkal jobb kigyorsítás és nagyobb lendület érhető el.

HA A NÉZET A LÉNYEG

Ha az autós szimulátorokban a belső, cockpit nézethez szoktunk, akkor a GT5-ben csak a Premium autókra fókuszáljunk. Az egyszerű, Standard gépeknek nincs kidolgozott belső terük, így ne a használtautó-kereskedésből, hanem a márkák szerint rendezett autószalonból válasszunk versenygépet.

ÓVATOSAN A GÁZZAL

Egyes esetekben nehéz feladat lehet az úton tartani az autót kikapcsolt kipörgésgátlóval, azonban ha megtanulunk óvatosan bánni a gázzal, sokkal gyorsabbak leszünk. A kanyarkijáratnál többet ér egy átpördülő, mint egy leszabályozott hátsó kerék.



A Gran Turismo 5 egyes autóinak kidolgozása egészen egyszerűen elképesztő, olyan színvonalú, amilyennel ez idáig nem nagyon találkozhattunk videojátékban

megvételével elviekben több autós szériához is hozzájuthatunk, az igazság viszont az, hogy mind a Nascar, mind pedig a rali (sőt, még a Forma 1-et is ide sorolhatjuk, hiszen a Ferrari 2007-es, illetve 2010-es gépe is megvásárolható) nélkülözi a hivatalos pályákat, autókból pedig csupán néhány darab érhető el. Természetesen ettől függetlenül a lehetőség adott a poros úton, illetve az ovális arénában történő száguldozásra, viszont a Gran Turismónak továbbra is az épített versenypályák – legyenek azok valódiak vagy kitaláltak – állnak jól.

AUTÓLEXIKON

Azt már régóta tudjuk, hogy a játékban több mint 1000 autó áll a rendelkezésünkre (egészen pontosan 1031), az viszont, hogy ezek Standard, illetve Premium kategóriára vannak osztva, nincs éppen korrekt módon kommunikálva. A Standard, vagyis az alap gépek az előző részekből lettek átemelve, tehát kidolgozottságukat tekintve erősen elmaradnak a 2010-ben elvárható, átlagos színvonaltól. Fontos továbbá megemlíteni, hogy ezekből a kocsikból kimaradt a belső nézet is, a normális törést is elfelejthetjük, valamint egyes típusoknál a hangok sincsenek éppen rendben. A Premium autókra ezzel szemben bátran mondhatjuk, hogy tökéletesek, ilyen részletességgel létrehozott virtuális csodákat biztosan nem fogunk látni az elkövetkezendő néhány évben. Igaz, hogy a pályán, verseny közben nem kifejezetten számít a külső, de a virtuális fotómasina mögött állva biztosan a földön lesz az állunk, hiszen a féktárcsákon látható logóktól kezdve a legapróbb csavarokig mindent kidolgoztak. A belső nézet az esetek többségében kielégítő, viszont a néhol ugráló árnyékok és homályos műszerfal zavaró hibák lehetnek. Az effajta apróságok felett persze még szemet tudunk hunyni, sokkal nagyobb probléma az, hogy a prémium autókból alig 200 darabot kapunk. Igaz, hogy itt a felhozatal változatosságával nincs baj, hiszen régi és új kocsik egyaránt megtalálhatók a listán; autó között – megtanulni gyorsan vezetni és kifejleszteni a szimulátoros alapokat jó lehet. Ha még eddig nem vezettünk autót, képesek vagyunk elhinni, hogy tényleg olyan, mintha a valódi kormány mögött ülnénk, legyen szó akár a gokartról, akár egy izmosabb, igazi autóról.

GYŰJTŐI VÁLTOZAT

A GT5 megjelenését nemcsak az autósport-rajongók, de a gyűjtők is várták, hiszen 3 különböző gyűjtői kiadást is elérhetővé tett a Sony. Az amerikai és az európai piac külön-külön kapott 1-1 eltérő tartalmú CE-t, a legérdekesebb viszont a limitált példányszámban elérhető Signature Edition, egyedi, lakk fekete dobozban. Az SLS AMG modellautó mellett bőr pénztárcát, kulcstartót, pendrive-ot, művészeti albumot, néhány letölthető tartalmat, valamint egy igazán hasznos, sok-sok vezetéstechnikai tippet tartalmazó Apex könyvet is rejt a csomag. Az egyik legérdekesebb extra a plasztikkártya, mellyel csatlakozhatunk a játékon belüli Signature Edition versenyhez, ahol egy valódi Mercedes-Benz SLS AMG autót lehet nyerni.

VEZETEM, ÉLVEZEM

Mindent összevetve a Gran Turismo ötödik része igazán érdekesre sikeredett. Amellett, hogy a jelen konzolgeneráció egyik legjobb autós játéka született meg, rendkívül igénytelen megoldásokkal is találkozhatunk, melyek egyáltalán nem vallanak profi hozzáállásra a fejlesztők részéről. A GT5-ről sok jót el tudunk mondani, de legalább annyi ellenérvet is fel tudunk sorakoztatni – a hibákat tekintve csupán apróságokról van szó, de azokból akad jó néhány. Az egyik oldalon ott van a bődületes látvány, a jól összerakott karrier mód, az esős időjárás, a változó napszakok, a fantasztikus fizika, viszont emellett nem szabad elfeledkezni a pár évvel ezelőtti szintű autókról és pályákról, a standard kocsikból hiányzó belső nézetről, a töredezett képről, valamint meg kell hagyni, hogy az online része sem lett a legjobb. Minden hibája ellenére mégis az mondom, hogy időt kell adni neki kibontakozni, kézbe kell venni a kormányt és körözgetni a pályán. Hagyni kell, hogy a GT5 és az autók világa magával ragadjon, hagyni kell, hogy szórakoztasson – élvezni kell, ennyi a titka.

Nem tökéletes, vannak „csúnya” hibái, de így is a jelenlegi konzolgeneráció legélvezetesebb és legjobb autós játéka

probléma akkor adódhat, hogy ha a korábban kiszemelt kedvenc versenygépünk csupán standard formában, tehát baltával formált, pixeles változatban érhető el – a kompromisszumok nélküli autópornóra számító pilóták csalódhatnak.

ELHISZEM

A mag, vagyis a GT5 vezetési élménye szinte hibátlan lett, fantasztikus érzés játszani vele. Olykor könnyed és megbocsátó, olykor pedig kíméletlen szörnyeteg módjára bánik velünk – a nagyszerűen skálázható vezetési modellel mi szabjuk meg, hogy az elektronika mennyire nyúljon bele egy-egy manőverbe. Hiba lenne a legkomolyabb PC-s versenyjátékokhoz mérni, hiszen Real Driving Simulator alcíme ellenére nem kifejezetten egy hibákat nem tűrő, kompromisszummentes szimulátor. A Gran Turismo sokkal inkább azt adja vissza, hogy mi az alapvető különbség egy hátsó-, illetve egy elsőkerék-meghajtású

GRAFIKA»	»93%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»96%

www.pcguru.hu/1623

»Az igen látványos hibái ellenére is a Gran Turismo 5 a jelen konzolgeneráció eddigi legjobb és legélvezetesebb autós játéka.

»KRYSS

PRO
Kiváló vezetési élmény, szuper látvány, nagyszerű karrier mód.

KONTRA
Helyenként ostoba AI, kevés prémium autó, apróbb grafikai hibák.

»93%«

TÖRIK? NEM TÖRIK?

Elviekben a GT5-ben a prémium autók nagyon részletes törésmodellel rendelkeznek, a gyakorlatban azonban picit más a helyzet. A látható törések csak magasabb szinten érhetők el, viszont a menettulajdonságokra egyáltalán semmilyen hatással nincs az ütközés.

NÉHA JOBB A SIMA

Ha egy adott versenyen már az összes piszkos trükköt bevetettük, de az erősebb gépek miatt mégsem tudunk nyerni, akkor erősen ajánlott a sima felületű, slick gumik megvétele. Az egyenesekben nem leszünk gyorsabbak, de a kanyarsebesség garantáltan nőni fog.

FAIR PLAY!

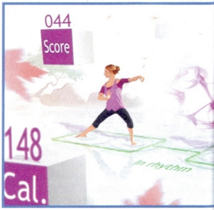
B-Spec módban a pilótánknak a riválisokhoz képest egy sokkal erősebb autót ajánlott adni. Az AI irányította versenyzőnk nagyon sokat hibázik és gyakran kipördül, egyedül az autók közötti erőkülönbségekkel tudjuk kiegyenlíteni a bénázását.

CSAK VISSZAFOGOTTAN

Fontoljuk meg, hogy milyen autót veszünk, hiszen akármennyi versenyt nyerünk meg, soha nem lesz elegendő a pénzmennyiség. Nem biztos, hogy a karrier mód kezdetén jó megoldás beszerezni egy nagyon drága, ugyanakkor csak egy-két versenyen használható négykerekűt.

Your Shape Fitness Evolved

SZÁMOLJ LE A VIDEOJÁTÉKOS TÉVHITEKKEL



[ÍRTA BATE] **Évekig tartotta magát az a nézet, hogy a videojátékok sem szocializálisan, sem egészségileg nem tesznek jót a játékosoknak. Mostanra ez már nem igaz, hiszen partyjátékok tucatjaival dobhatjuk fel a házibulikat, és eljutottunk oda is, hogy a konzolok segítségével tarthatjuk formában magunkat. Hát mi ez, ha nem egy szebb és jobb világ?**

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
fitneszprogram

MULTI
nincs

INFO

A Fitness Evolved a Your Shape franchise Xbox 360 exkluzív változata, melynek előzménye volt a kizárólag Wii-re megjelent Your Shape, amely a Ubisoft Motion Tracking Camera segítségével figyelte, hogy a játékos rendesen végezze el az egyes feladatokat.

Szinte biztos, hogy mindannyian találkoztunk már az abszolút klasszikusnak tekinthető szülői dörgedelemmel, miszerint „Egész nap csak a gép előtt görnyedsz, mozogj már egy kicsit!", sőt, az sem kizárt, hogy ezidáig azért nem sikerült rávenni a családot/barátnőt egy Xbox 360 megvételére, mert attól féltettek minket, hogy csak újabb tunya órák várnak ránk egy ilyen masina beszerzését követően. Ennek most vége, hiszen a Kinect megjelenésével nem csak a hagyományos értelemben vett videojátékok, de a (a piacon már egy ideje jelen lévő) fitnesszprogramok evolúciója is megkezdődött. Valódi, hosszútávú, otthoni testedzés egy fitnessbérlet áráért? Igen, ez nyújtja neked a Your Shape Fitness Evolved.

CSAK NEHOGY KIGYÚRJAM MAGAM NYÁRRA!

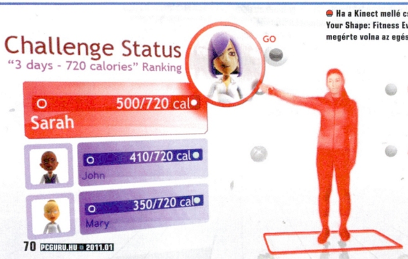
Egy dolgot már az elején érdemes leszögezni a Ubisoft mozgásérzékelős programjával kapcsolatban: ez nem egy játék. Vannak benne játékos elemek, lesznek olyan feladatok, amelyek köthetőek a videojátékokhoz, de a finom színekkel dolgozó, letisztult látványvilág ellenére is egy kőkemény fitnesz-programról beszélünk, ahol a kalóriák égetésén van a fő hangsúly. A Fitness Evolved használata közben jó esetben vér nem, de verejték az bizony lesz bőven.

A Your Shape: Fitness Evolved nem egy játék, hanem egy virtuális tréner, aki tuti, hogy a maximumot hozza ki belőled.

A program az indítást követően felméri a játékost: megadunk pár alapadatot (nő vagy férfi, stb.), a Kinect beszkenneli a testet, méghozzá hihetetlen részletességgel (csontozat, végtaghosszúság, egyebek), aztán néhány alapfeladat elvégeztét követően a Fitness Evolved máris tisztában van a kondíciónkkal és indulhat az edzés. A „bemelegítést követően" a gép az alkatunk alapján felajánl egy egyéni edzéstervet, de ezt figyelmen kívül hagyva válogathatunk az alapból elérhető testedző funkciók közül is. Figyelem! A program tényleg azoknak készült, akik a konzoluk segítségével szeretnének fittebbek, izmosabbak, esetleg karcsúbbak lenni. Attól, hogy a testmozgást a nappaliban végezzük, a feladat nem lesz sem könnyebb sem egyszerűbb egy konditerem-látogatásnál.

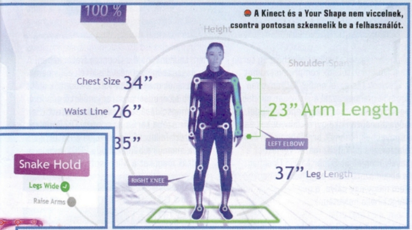
HOL KEZDJEM?

A menüben a játék három nagyobb lehetőséget kínál nekünk a testedzésre: activties, classes és vannak a minijátékok – ez utóbbiak amellett, hogy tényleg megdolgoztatják az embert (van box, taposás, egyensúlyozás és hullahopp), szórakoztatóak is, és ha csak pár percet akarunk mozgással tölteni, akkor mindenképpen ezeket érdemes elindítani. Az



Ha a Kinect mellé csak a Dance Central és a Your Shape: Fitness Evolved lenne elérhető, már megérte volna az egész fejlesztés.

A bokszolós minijátékot elindítva, a képernyőn mozgó avatart látva az embernek már-már olyan érzése van, mintha egy Tron filmben szerepelne.



A Kinect és a Your Shape nem viccelnek, csontra pontosan szkennelik be a felhasználót.

A UBISOFT IS BESZÁLLT A „SPORTBIZNISZBE”

A Kinect megjelenése kapcsán természetesen a Ubisoft sem tudta kihagyni, hogy ne jelentessen meg egy sportokra fókuszáló játékot, azonban amíg a Kinect Sports és Sports Island Freedom arra koncentrált, hogy egy szórakoztató partijátékként mozgassa meg a felhasználókat a Motionsports egy kicsit komolyabban veszi magát, és igyekszik a lehető legrealistábban megközelíteni a sportokat – nem véletlen, hogy a játék alcíme Play for Real lett. A csomagban olyan sportágak várnak ránk, mint a lovaglás, a box, az amerikai- és a hagyományos foci, illetve lehetőségünk lesz a síelésre is. A realizmus nem csak a játékmenetben érhető tetten, de a grafikában is, ugyanis a megszokotthoz képest nem az avatarunkat láthatjuk viszont az egyes játékokban, hanem valódi emberi figurák vannak szépen lemodellezve. Sajnos maga a játékélmény nem lett olyan fényes, mint a grafikai megvalósítás, ugyanis a játék Gamerankings átlaga 46,50%, míg a Metacritic oldalon a kritikák átlagértéke csak 38%, ami sajnos nem túl biztató.

Activities részleg már jóval komolyabb és időigényesebb terület, hiszen az ide tartozó gyakorlatokkal már kifejezetten egy adott célra koncentrálhatunk. Dagaszthatunk ilyen-olyan izomcsoportokat, hogy jól nézzünk ki a strandon, rámehetünk a kilók leadására a tökéletes testtömeg index érdekében, sőt, a hölgyek találhatnak olyan edzésprogramokat, amelyek lelkiismeretes teljesítését követően már nyugodtan lehet majd testhezálló rucikat viselni, illetve van speciális összeállítás olyan friss anyukáknak, akik szeretnék visszanyerni az áldott állapot előtti alakjukat. A Classes az Activites-hez hasonlóan komoly testmozgást biztosít, ugyanis ezen menüpont alatt különböző stílusokkal ismerkedhetünk meg, így beállítottságtól függően választhatunk a nyugodtabb jóga vagy a mozgalmasabb tai-ci között, de végigcsinálhatunk akár egy komoly kardiprogrammal kiegészített klasszikus fitnesz órát is. Ez így leírva még igen kellemesen hangzik, de arra tényleg fel kell készülni, hogy egy közel fél órás tai-ci edzés komolyan megizzasztja az embert, szóval a feladatokhoz a Kinect mellett egy jókora adag elszántságra is szükségünk lesz. A nehézség természetesen a teljesítményünktől függően változik, így a kihívás és az edzés hosszú távon is adott, sőt, egészen egyedi edzéstervet is készíthetünk magunknak, akár hetekre előre, igaz, ennek beállítására csak a program webes felületén van lehetőség. Viszont ha már ott vagyunk az interneten, akkor megnézhetjük a barátaink statisztikáit és mindenféle kihívásokat is összehozhatunk, és versenyezhetünk, hogy kinek sikerül hamarabb teljesíteni a kitűzött célokat.

JÖNNEK A DLC-K!

A cikkünk írásának pillanatában már két különböző DLC is elérhető a Your Shape: Fitness Evolvedhez. Az egyik a Cardio Boxing Platinum DLC, a másik pedig a Toned Body DLC, és mindkettő 320 MS-pontért érhető el a Marketplace menüpont alatt. Amennyiben mindkettőt szeretnétek megvásárolni, akkor ne külön-külön töltsétek le a két kiegészítőt, hanem egyben, így ugyanis csak 560 MS-pontot kell értük fizetni. Természetesen ezek még csak a kezdő DLC-k, szinte biztos, hogy a közeljövőben még számos kiegészítő érkezik majd a Ubisoft Fitnesz programjához.

TÖKÉLETES MOZDULATOK

A Your Shape: Fitness Evolved nem csak a felkínált edzések, azaz a tartalom frontján példaértékű, de a kivitelezésben és technikai háttérben is maximumon teljesít. A grafika minimalista és ízléses, könnyen átlátható és informatív, az elégetett kalóriákat jelző mutató (a lányok legnagyobb örömére) például mindig szem előtt van. Ugyanígy a játékos és a személyi edző megjelenítése is kiváló, a mozgás lekövetése szintén rendben van, még a minimális (a Kinecten amúgy teljesen megszokott) lag ellenére is, és a virtuális trénerünk hangja is el van találva, még a legmegerőltetőbb gyakorlatok közepette sem idegesített minket (tudniillik az edzőnk folyamatosan kommentálja a gyakorlatokat és a teljesítményünket).

Ami viszont a látványnál és a hangnál sokkal fontosabb, az a Kinect szenzor, és annak az érzékelése, ami az előző számunkban bemutatott Dance Centralhoz hasonlóan lényegében tökéletesen működik. A program azonnal felismeri a játékost, és a bevezetésnél elvégzett szkennelésnek köszönhetően minden megmozdulásunkat gond nélkül „látja”, ami azt is jelenti, hogy kamu mozdulatokkal nem nagyon lehet átverni a szenzort. Habár a csalásnak ennél a „játéknál” tényleg semmi értelme, a Kinect érzékenysége azért mindenképpen pozitív tényező, ugyanis ennek köszönhetően a program azonnal képes tájékoztatni minket, ha esetleg a testtartásunk nem megfelelő, ha az egyes feladatokat nem pontosan, túl gyorsan, vagy túl lassan hajtottuk végre. A Your Shape színek segítségével kommunikál velünk, ha tehát az avatarunk valamelyik testrészén vörös színek jelennek meg, akkor tudni fogjuk, hogy valamilyen módon korrigálnunk kell a mozdulatainkat.

A KONZOL A TESTED ŐRE

Régen a konzolok a kanapén punnyadást jelképezték, a Wii megjelenésével azonban már jóval árnyaltabb lett a kép, és 2010-ben már nem csak játékgépként, nem csak szórakoztató központként tekinthetünk ezekre a masinákra (Wii, PS3, X360), hanem valódi többfunkciós készülékként, amelyek mára már nem csak szellemi, de testi kikapcsolódást is nyújtanak. A Your Shape: Fitness Evolved már nem szimpla játék, hanem virtuális személyi edző, amit bárki használhat a családból, ha egy kicsit szeretné formába hozni magát. A Ubisoft programja egy kiválóan összerakott komoly fitnesz csomag, ami kitűnő társ lehet az egészségükkel foglalkozó, kellő elszántsággal és határozott célokkal rendelkező játékosok számára.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»Nem játék, hanem valódi fitnesz program, ami a konditerem helyett a nappaliban hozza ki belőlünk a maximumot. Súlyfeleslegel rendelkező Kinect tulajoknak kötelező vétel.

»BATE

PRO Sok lehetőség, valódi kihívás és eredmények, mindez egy jól kivitelezett, működő környezetben.

KONTRA Kár, hogy csak a neten lehet edzéstervet készíteni.

»90%«

Donkey Kong Country Returns

[ÍRTA MIGUEL] **A Nintendónál tudják, mennyire fontos a régi, jól bejáratott szereplők menedzselése – most épp Donkey Kong tér vissza.**

A hatalmas gorilla nagyjából egyidős a Nintendóval, és csupa fontos játékban kapott epizódszerepet (például a Donkey Kongban, ugye, ahol bár ő volt a címszereplő, igazából nem ő volt az igazi sztár), míg aztán el nem kezdett saját címeket kapni. A Donkey Kong Country Returns pontosan onnan folytatja tovább, ahol a Country 1994-ben letette a lantot, és hogy mennyi zsenialitás fér egy két dimenziós ügyességi játékba, azt mi sem mutatja jobban, hogy a szinte változatlanul hagyott formula 16 évvel később is tökéletesen megállja a helyét. Visszakapjuk az ikonikus banángyűjtést, az indákon himbálódzást, a csillékben száguldást; és szerencsére a korszaknak megfelelően gyönyörű grafika mellett a nehézség terén sem kötöttek túl sok kompromisszumot a készítők (és ezzel amúgy látványosan szembe mennek azzal a játékipar minden egyéb szektorában megjelenő trenddel, hogy a programok egyre könnyebbek és könnyebbek – ennyit arról, hogy hardcore platform-e a Wii), az igazán bénáknak a tavaly megjelent Super Mario Brosban is alkalmazott ötlet segíthet: ha nagyon nem megy egy pálya, a gép felajánlja, hogy megcsinálja helyettünk.

A történet most is legalább olyan egyszerű, mint a főszereplő emberszabású agyi ideg-pályáit leíró térkép: a banánokat ellopják a hipnotizált állatok, így Donkey Kong öreg cimborájával, Diddy Konggal karöltve elindul, hogy finom udvariassággal (értsd: brutális erőszakkal) visszaszerezék jogos tulajdonukat. Igazi, világmegváltó újdonságot igazából nem találunk majd a Country Returnsben, de összességében nézve a játék célja nem is a zsáner megújítása volt, a készítők előtt inkább az eredeti program műértő gonddal való megtoldásának ideája lebeghetett. És ha már szóba került az eredeti DK Country, és az azt fejlesztő Rare: vajon a Returnst látva mennyire bánják, hogy 2002-ben eladták magukat a Microsoftnak?

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Retro Studios**
MŰFAJ **ügyességi**
MULTI **2 fő**

INFO

A gorilla visszatér, hogy a megszokott eszköztárral (ököl és hordók) bosszulja meg az őt ért igazságtalanságot.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO: Igazi, hamisítatlan platformer, az utolsó bitig telítve zsenialitással és kreativitással

KONTRA: Én nem ítélem el emiatt, de jó tudni: néha káprázatosan nehéz tud lenni.

»87%«

Wii Party

[ÍRTA MIGUEL] **Ha van Wii-d, de csak otthon porosodik, azért; ha nincs még, de kellene valami, amivel az egész család játszhat, azért. Egy játék, ami mindenkinek szól.**

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo EAD**
MŰFAJ **partyjáték**
MULTI **4 fő**

INFO

Hozzávalók: 1 db Wii, 4 db Wii Remote, 1-4 db vállalkozó kedvű ember, esetleg néhány pohár alkolhol (vagy látnokzsálya, Miley Cyrus után szabadon).

Jó, hogy épp a fenti cikkben vezettem le a tényt, miszerint a Wii igenis hardcore platform, erre itt egy játék, aminél nehezen lehetne kazuárabb címet találni idén: a Wii Party a nevének megfelelően igazi bulijáték, egy igényes és sokrétű minijátékgyűjtemény, amivel maximum négyen játszhatunk egyszerre mindenféle érdekeset. Van egy halom rövid, maximum egy perces kis szösszenet, amiben minden lehetséges módon használjuk a Wii kontrollerét – hadonászva aprítjuk a répát, egyensúlyozva próbálunk meg állva maradni, ide-oda döntve motorozunk, és ha nagyon muszáj, hát a gombokat nyomogatva törünk előre –, illetve minden lehetséges módon hülyét csinálunk magunkból (aki látta a Budapest Gameshow-n megejtett kis bemutatómat, az tudja, miről beszélek). Hogy ne csak céltalan, húsz másodperces játékvillanásokból álljon az élmény, a készítők a résztvevő játékosok számától függően alakuló keretet találtak ki az egész köré: játszhatunk társasjátékot, ahol kockadobással dől el, ki mennyit lép és melyik játékot kell kipróbálnia; de van érdekes hajóegyensúlyozásos mód is, ahol a kooperatív minijátékok sikerétől függően kapjuk a különböző súlyú Mii-ket (a Nintendo rendszerében a játékost helyettesítő figurát), és nekünk kell az árbócon úgy elhelyezni ezeket, hogy a hajó se jobbra, se balra ne dőljön el – ez eleinte még könnyű, de a hatodik közepesen elrontott részfeladat után már komoly tervezést igényel, ki hova is rakja a dagadt képmását. A korábban megjelent, hasonló tematikájú Mario Partyhoz képest nagy előrelépés a a Wii Party kapcsán, hogy a játék sokkal gyorsabb, jóval kevesebb az üresjárat, és még akkor sem kényszerülünk hosszan tétlenkedésre, ha négyen játszunk, két játékos esetén pedig csak a töltési idő szakítja meg a folyamatos játékélményt. Egyedül talán a grafikai megoldások terén sántít picit a játék, de hacsak nem megszállott játékosokkal bulizunk együtt, ez nem gurít-hat komoly akadály a szórakozás elé.

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO: Remek minijáték-gyűjtemény, ami képes feldobni még a leglaposabb házibulit is.

KONTRA: Négy kontroller csak a legritkább esetben van egy háztartásban.

»80%«

Art Academy

[ÍRTA MIGUEL] **Mindig irigyelted azokat, akik képesek úgy lerajzolni dolgokat, hogy aztán azt mások is felismerik? Akkor az Art Academy neked szól!**

Azt már rögtön az elején le kell szögeznem, hogy én nem csak egyszerűen bénán rajzolok, de annak idején a sablonnal írt szabványbetűimen is sírva fakadtak a tanáraim, és csak azért nem járok még mindig hatodikba, mert régebben azért lazábban vették az általános iskolai rajzórákon mutatott teljesítményt. A DS-re pár hónappal ezelőtt kiadott Art Academy nem kisebb keresztet vesz a hátára, mint hogy a hozzám hasonló grafikai antitalentumokból is kihozza a legtöbbet: apró lépéseket téve végigvezet az alap eszközökön és technikákon, az egyszerű ceruzás almarajzolgatástól kezdve egészen az olajfestékekkel összedobott kompozíciókig.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

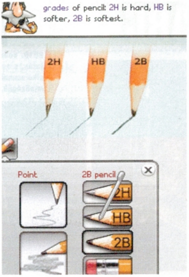
FEJLESZTŐ
Headstrong

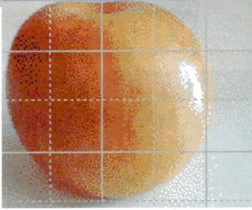
MŰFAJ
kreatív-fejlesztő

MULTI
nincs

INFO

Egy játék, ami nemcsak rajzolni akar megtanítani, de azt is megmutatja, milyen érzékeny a DS érintőképernyője.





Nemcsak a különböző ceruzák, ecsetek és festékek használatát tanítja meg a program, de azt is, hogy lesz arányos almánk egy rács segítségével.

Az érintőképernyő és a műanyagceruza segítségével pár óra alatt látványos fejlődésen mentem keresztül, megrajzoltam életem legszebb almáját árnyékostul, olyan tájképet festettem, hogy kedvem támadt felhívni a negyedikes rajztanáromat, és a kagylóba ordítani: „A MAGA HIBÁJA!", de aztán inkább letettem róla, mert a dizájner ismerősök felhívták a figyelmemet egy apró, de fontos tényre: az Art Academy nem rajzolni tanít, hanem megmutatja hogy kell papírra vetni egy almát, vagy más, egyszerűen reprodukálható képet, de sajnos ettől még nem leszek képes a látott dolgok grafikus visszaadására, ráadásul ha egy lépéssel is távolabb megyünk az oktatás eredetileg tervezett vonalától, akkor Vince, a túlságosan keményen szkriptelt mesterünk bizony sokat nem tud segíteni. A szabad rajzolás amúgy mókás, de csak azoknak, akik legalább alapszinten kreatívak, és/vagy jól bánnak a rajzeszközökkel az életben – a többieknek csak az oktatómód képei jelentenek majd sikerélményt.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»XX%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

PRO
Még a legkétbalkezesebbekkel is elhiteti, hogy tudnak rajzolni.

KONTRA
Szórakoztató, de ha valaki igazán béna, ettől sem lesz számottevően ügyesebb.

»75%«

Professor Layton and the Lost Future

[ÍRTA MIGUEL] **A fejtörők imádatáért felelős gént ugyan még nem sikerült megtalálnia az ezzel foglalatoskodó kutatóknak, de egy biztos: amíg az emberiség létezik, a Nintendo a Layton-sorozatból is simán megél.**

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Level-5

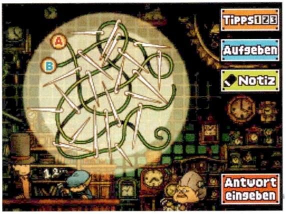
MŰFAJ
Logikai

MULTI
nincs

INFO

Professor Layton kalandja ezúttal nemcsak térben, de időben is igénybe vesz az agyunkat.

Layton professzor kalandjai olyanok, mint a James Bond filmek: az ember vagy szereti, vagy utálja őket, de annyit mindenképp el kell ismerni, hogy minden egyes epizód hoz egy jól körülírható színvonalat, és egyik rész sem zsákbamacska: a fejtörőkre, találós kérdésekre és egyéb rejtvényekre szakosodott keménykalapos úriember profi munka minden szempontból. A mostani, időutazásos kaland sem nélkülözi a korábban megszokott, meglehetősen furcsa és váratlan történeti csavarokat (az alternatív steampunk-szerű London ábrázolása a zseniálist súrolja), és persze a két főszereplőn túlmenően is akad majd jó néhány visszatérő karakter a korábbi eresztésekből. A fő sodor persze most sem változott az egyes helyszíneket ide-oda mutatva újabb és újabb rejtvényekbe botlunk – ezek egy része a 10 nagy talány egyikének kinyomozását segíti, egy másik rész pedig pusztán csak szórakoztató. Újdonság, hogy végre több színnel és vonalvastagsággal is lehetőségünk adódik „jegyzetelni" a képernyőre, ami nagyban megkönnyíti a nehezebb kérdések, vagy az összetett logikai következtetéseket igénylő feladatok levezetését. 150 teljesen új minijáték vár ránk, a megszokott sokszínűséggel (labirintusok, logikai és memóriajátékok, találós kérdések és geometriai feladványok kerültek be ezúttal is). A körítés is a megszokott szinten gyönyörködtet, mind a grafika, mind a videók, mind az alkalmazott hangok tekintetében. Szóval igazi telitalálat a játék.



GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO
Hihetetlen, de még mindig nem unalmas – ennek persze köze lehet a megszokott magas minőségnek is

KONTRA
Megint túl hamar vége van, és jöhet az évekig tartó várakozás...

»95%«

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.

Pinball FX 2: Marvel Pinball

[ÍRTA BATE] **Az előző számban már szóba került a november végén megjelent Pinball FX 2 a legsikeresebb magyar fejlesztések között, és azóta még egy Marvel szuperhősös stand alone kiegészítő is érkezett a játékhoz, négy vadonatúj flipper asztallal. A Xbox Live Marketplace-ről december 8. óta letölthető játék pedig olyan jól sikerült, hogy mindenképpen érdemes foglalkoznunk vele.**

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipper szimulátor

MULTI
2 fő

INFO

A budapesti székhelyű Zen Studios ezidáig kilenc játékot tett le az „asztalra", többek között a Pinball FX két részét, de volt szellemirtós játékuk DS-re, és Megtorlós programot is fejlesztettek PS 3-ra.

Bár a Marvel Pinball egy négy asztalos kiegészítő a Pinball FX 2-höz, akkor is játszhatunk vele, ha nem rendelkezünk az alap programmal, lévén csak le kell töltenünk a szuperhősös DLC-t, majd ha ezzel megvagyunk, máris ingyenesen hozzáférhetünk a PFX 2 „keretprogramjához", minek segítségével azonnal lökdöshetjük a golyókat a Pókemberes, Rozsomákos, Vasemberes és Pengés asztalokon. A flipper rajongókat jó eséllyel már nem kell győzködni a játék minőségét illetően, azonban a Marvel Pinball azok számára is nagyszerű kikapcsolódás lehet, akik egyébként nem lelkesednek az ezüstgolyók taktikus lövöldözéséért. A négy új asztal grafikai kidolgozottsága változatos, szemet gyönyörködtető, az asztalok főhőseit az eredeti szinkronhangok szólaltatják meg, a kiegészítő zajok és zörejek is tökéletesek, és még az egyes pályák aláfestő zenéi is telitalálatok, hiszen még hosszú távon sem válnak monotonná, ezáltal idegesítővé. A hosszú játékmenet pedig garantált, ugyanis a Marvel Pinball nem csak a külcsínben sikerült egészen elképesztőre, de a „beltartalmat" illetően sem érheti panasz a Zen Studios munkáját. Az asztalok fizikája tökéletes, a flippergolyók úgy viselkednek ahogy az életben is tennék, és a magyar fejlesztők zsenijét dícséri, hogy az egyes asztalok még jó pár órányi játék után is tartogatnak meglepetést és kihívást. Kezdetben csak ismerkedünk a lehetőséggekkel, felfedezzük a pályákat, betanuljuk a mozdulatokat, az időzítést, majd mikor már könnyedén „szedünk ki" a gépből pár millió pontot, akkor jönnek az igazi ínyencségek: a rejtett helyek, az egyes speciális funkciókat előhívó taktikák, az asztalokon található ellenfelek legyőzése és a ranglisták meghódítása. A négy pálya teljes kiismerése rengeteg időt, türelmet és komoly elszántságot igényel, de éppen ez teszi igazán élvezetessé a Marvel Pinballt. Mindig lesz egy újabb trükk, egy újabb opció, egy újabb cél, ami miatt minden Game Over felirat után elmormogjuk, hogy „na még egy utolsó meccset" – hatalmas szerencse, hogy most nem kell fémpénzeket szórnunk a játékgépbe. Az erőfeszítéseinket persze meg is hálálja a program, és nem csak durva milliókat eredményező szorzókkal, hanem mozgó pályaelemekkel (a Pókemberes pályán átmászó Doktor Octopus egész lenyűgöző), frappáns animációkkal, és persze nehezen megszerezhető achievementekkel. A Pinball FX 2 Marveles DLC-je igazi addiktív játék, amit lehet nyúzni rövid, pár perces etapokban, de akár hosszú órákon keresztül is. Mindezt nemcsak a látványos pályákkal, a valóban izgalmas és feszült játékmenettel éri el a program, hanem az avatarokat is felhasználó ranglistarendszerrel is, ami folyamatosan tájékoztat minket a barátaink eredményeiről, ezzel is ösztönözve minket az újabb és újabb rekordok megdöntésére. A játék simán megér 800 MS pontot (sőt, már elérhető a PSN-en is), és még azokat is flipper rajongóvá varázsolhatja, akik a való életben sosem játszottak hasonló masinával.

HOGYAN JÁTSZHATSZ VELE MAGYAR LIVE ALATT IS?

A cikk születésének pillanatában a Marvel Pinball (és „nagytestvére" a Pinball FX 2) még nem elérhető a magyar Xbox Live Marketplace menüpontja alatt, azonban egy apró csellel mégis elérhetjük, hogy magyar regisztráció mellett is játszhassunk a flipperes programmal. Ehhez nem kell mást tenni, mint létrehozni egy olyan accountot, amit az Egyesült Királyságba (United Kingdom) vagy az Egyesült Államokba (USA) regisztrálunk be. Ha ezt megtesszük, akkor ezzel a regisztrációval már le tudjuk tölteni a játékot (persze csak akkor, ha kifizettük érte a 800 MS-pontot), a program tárolódik a winchesteren és megjelenik a magyar Xbox Live-ra regisztrált profilunk Game Library-jében is. A Marvel Pinballal (vagy a PFX 2-vel) ezután gond nélkül tudunk majd játszani, egyedül az online mérkőzések nem fognak működni, ugyanis nagy valószínűséggel a szervereken nem fogunk ellenfelet találni magunknak.

A pályák kidolgozása példaértékű, és minél több időt töltünk az egyes asztalokon, annál több rejtett megoldásra, új funkcióra jöhetünk rá.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu2071

»Tökéletesre csiszolt flipper asztalok, látványos kivitelben, rengeteg kihívással, valóban izgalmas játékmenettel – nem csak flipper megszállottaknak.

»BATE

PRO
Négy eltérő, „színes-szagos" pálya Marvel szuperhősökkel, sok kihívással és tuti rangrendszerrel.

KONTRA
Viszonylag könnyen addikciót okozhat és előjön a „csak még egy meccset" szindróma.

»90%«

SPIDER-MAN: TOTAL MAYHEM

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **0,79 euró (~300 Ft)** FEJLESZTŐ **Gameloft**

Kicsit félve közelítettünk Pókember első komolyabb iPhone-os/iPod Touch-os/iPades kalandjához, de szerencsére a programmal töltött első tíz perc abszolút meggyőzött minket arról, hogy teljesen felesleges volt a kezdeti aggodalom, ugyanis a Spider-Man: Total Mayhem egy nagyszerű akciójáték, amely amellett, hogy pofonegyszerűen irányítható, nagyszerűen kihasználja az Apple termékei által nyújtott lehetőségeket. A történet a Ultimate Spider-Man képregényt veszi alapul és természetesen mindenki kedvenc hálószövőjét kell benne irányítanunk. A képernyő bal oldalán találhatjuk az „analóg kart", amivel hősünket irányítjuk, a jobb oldalon pedig az akciógombok (ütés, hálóvetés, ugrás) kaptak helyek, és ezek segítségével nemcsak navigálni tudunk a pályákon, de félelmetesen jó kombókat és látványos mozdulatokat is előhozhatunk, miközben éppen csépeljük a ránk törő ellenfeleket. A játék során lehetőségünk lesz hálóhintázni, egy extra gomb segítségével (a pókösztönünknek köszönhetően) egy látványos lassítás kíséretében kitérhetünk a támadások elől, a mindenfelé elszórt piros gömbök begyűjtésével pedig tápolhatjuk (erő, védekezés, speciális képességek) a hálószövőt, és még extra kártyákat is gyűjtögethetünk, amikkel mindenféle artworköket nyithatunk meg. A pályák végén természetesen főellenfelek várnak minket, és ezekben a látványos harcokban Pókember legnagyobb ellenfeleivel (Homokember, Rinó, Octopus doktor stb.) akaszthatjuk össze a bajuszt. Ha pedig nincs kedvünk/időnk a sztorimódban kalandozni, akkor a főmenüben választhatjuk az arénaharcot, gyakorlásra vagy csak egy gyors küzdelemre. A játék grafikája részletes, szépen kidolgozott, néha felbukkan ugyan egy-egy otrombább pixel, de ennyit könnyedén el lehet nézni a programnak. A hangok változatosak, nem idegesítőek, és még Pókfej szinkronja is teljesen rendben van. Összességében egy kiváló platform-akcióprogram a Total Mayhem, ami változatos játékélményt és kellő kihívást biztosít mindenkinek, a felhőtlen szórakozáshoz egyáltalán nem kell Pókember-rajongónak lenni.

Akcióban és harcban nem lesz hiány, Pókember mellett tuti, hogy nem fogunk unatkozni

INFINITY BLADE

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **4,99 euró (~1400 Ft)** FEJLESZTŐ **Chair Ent. Group, LLC**

Ami biztos, hogy az Infinity Blade sokáig hivatkozási alap lesz az Apple termékekre kapható játékok között, ugyanis egészen elképesztő, hogy a fejlesztők milyen grafikát varázsoltak az alma logóval ellátott eszközökre. Az Infinity Blade az Unreal motor segítségével varázsolja a képet az iPhone-ra (vagy iPod Touchra, de van HD-s iPad változat is), és a látvány egész egyszerűen lenyűgöző, simán kenterbe veri az eddig legcombosabbnak tartott kézikonzolt, a PSP-t is – a cikk mellé pakolt képek mind ingame jelenetek, a játék tényleg így néz ki. Az Infinity Balde egyébként egy fantasy akciójáték, komoly fejlődési és loot-rendszerrel, ahol az a feladatunk, hogy az adott pályát végigjárva mindenkit lekaszaboljunk, aki az utunkba kerül. A harcot nem gombokkal, hanem az ujjunk mozgásával irányítjuk, ha a megfelelő helyre tapintunk, akkor védekezünk, ha átlósan vagy felfelé húzogatjuk az ujjunkat, akkor ilyen irányú csapásokat viszünk be az ellenfeleknek. A küzdelem során lehetőségünk lesz kitérni, extra erős támadásokat bevinni, sőt, még varázsolhatunk is. Minden nyertes küzdelem után XP-t, tárgyakat és pénzt kapunk, és ezek segítségével tápolhatjuk a karakterünket. Ugyan a pályán nem mozoghatunk szabadon, de a képernyő „simogatásával" 360 fokban körbenézhetünk, és érdemes nyitva tartani a szemünket, mert ládákból és egyéb eldugott helyekről mindenféle extrákat (pénz, felszerelés, fegyver) szedhetünk össze. Az Infinity Blade ugyan nem hoz játékmenetbeli forradalmat, de a grafikai megvalósítása lenyűgöző, és a sajátos harcrendszernek, illetve a folyamatos fejlődésnek köszönhetően sokáig képes fenntartani az érdeklődésünket. Elsőre ugyan soknak tűnhet az érte kért 5 euró, de összességében a játék megéri az árát, már csak azért is, mert így mi is részesei lehetünk a forradalomnak.

Az Infinity Blade grafikai megvalósítása példaértékű, egyben bizonyíték, hogy az Apple termékeit komolyan kell venni a játékok szempontjából

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó FILLÉRES KLASSZIKUSOK

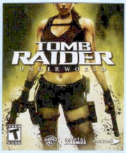
STREET FIGHTER IV Mutasd meg, hogy ki a király!

ÉRTÉKELÉS **87%** ÁRA **2240 Ft** KIADÓ **Capcom** FEJLESZTŐ **Dimps**

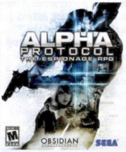
Igazi verekedős akciójátékból nem sok jutott a boltokba az elmúlt években, a Mortal Kombat vs. DC Universe csak konzolra jött ki, a Marvel vs. Capcom 2 felújított változata szintén, s miközben a kilencedik Mortal Kombatot és a Marvel vs. Capcom harmadik részét várjuk, lényegében csak egy igazán komoly verekedős játék maradt, ami PC-n is elérhető, mégpedig a Street Fighter IV. A Capcom legújabb jó szokásához híven 2009-ben az asztali gépekre is megjelentette a legendás sorozat negyedik részét, ami ez idáig igen jól tartotta magát az árát illetően, de így 2011-ben végre becsúszott a 3000 Ft alatti kategóriába, ennyi pénzt pedig bőven megér az utóbbi évek legjobb verekedős programja. Régi, klasszikus karakterek térnek vissza, de találkozhatunk vadonatúj figurákkal is, a látványvilág kicsit retró, de ezzel együtt kellően modern is, és ha ez nem lenne elég, akkor a Street Fighter IV több tucat órányi kihívást nyújt mindenkinek, aki szereti a műfajt.

Vajon mi vár az alvilágban? TOMB RAIDER: UNDERWORLD

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Eidos** FEJLESZTŐ **Crystal Dinamics**



A lap első negyedében olvashattatok a legújabb Tomb Raider játékról, amely lényegében egy reboot (újrakezdés) a sorozat életében, ami sok rajongó számára egyenlő a totális szentségtöréssel. Ha te is ebbe a csoportba tartozol, akkor neked jó hír lehet, hogy az utolsó „klasszikus" Lara Croft kaland, a Tomb Raider: Underworld most mindössze 2000 forintért kapható a megfelelő helyeken, így itt a soha vissza nem térő alkalom a beszerzésére. Ha kimaradt volna ez a fejezet, akkor jó, ha tudod, hogy egy ízig-vérig Lara játékról van szó, izgalmas és gyönyörű helyszínekkel, egy kis mitológiával, fejtörőkkel, egyszerű, de izgalmas harcrendszerrel és szemkápráztató látvánnyal. Hiába 2008-as a program, a pályák kidolgozása, illetve Lara karaktermodellje még mindig csodás látvány a szemnek. Arról nem is beszélve, hogy napjaink tucatjátékaival ellentétben az Underworldben még bőven van spiritusz, nem lehet hipp-hopp végigszaladni rajta. Szóval melegen ajánljuk mindenkinek.



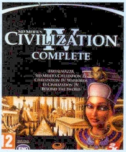
ALPHA PROTOCOL Itt a nagyszerű alkalom, hogy titkosügynök légy!

ÉRTÉKELÉS **81%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **Obsidian Entertainment**

Az Alpha Protocol képében egy 2010-es játékot köszönthetünk, méghozzá egy szerepjátékot, amit a Fallout: New Vegast is készítő Obsidian Entertainment fejlesztett. Az Alpha Protocol sajnos nem lett olyan nagyszerű munka, mint a Fallout 3 spin-offja, ennek ellenére érdemes a figyelemre, főleg akkor, ha tudjuk, hogy az eredetihez képest igen nagyot esett az ára, és 2011-ben már mindössze 5000 forintért hozzájuthatunk ehhez az alkotáshoz. De miről is van szó tulajdonképpen? Egy kezdő titkosügynököt alakítunk, akit aztán bedobnak a mélyvízbe, és jó James Bond-klón módjára végigjárjuk az egész világot, hogy megoldjuk a történet hátteréként funkcionáló ügyet. Amúgy a játék legnagyobb erénye a sztori, a párbeszédek és a változatosság – ehhez nagyon ért az Obsidian. A grafika sajnos nem csúcstechnika, vannak idegesítő és bugos részek is, de ha szereted az RPG-ket, akkor érdemes tenni vele egy próbát.

A civilizációk sorsa csakis rajtad múlik! CIVILIZATION 4 COMPLETE

ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **2K GAMES** FEJLESZTŐ **Firaxis**



Mindannyiunk legnagyobb örömére 2010 volt az az év, mikor végre megjelent a Civilization V, a játék, ami egyrészt nagyszerű szórakozást nyújtott, másrészt sokak által túl könnyűnek találtatott. Ha te is azok közé sorolod magad, akik szerint a legújabb Civ már nem a régi, akkor számodra jó hír lehet, hogy meglehetősen baráti áron kapható itthon a sorozat negyedik részének teljes kiadása, a Civilization IV: Complete, amely az alapprogram mellett tartalmazza a Warlords és a Beyond the Sword kiegészítőket is. A csomag ára 4500 Ft, ami mindenképpen jó ár egy kiváló játékért és annak két kiegészítőjéért. A játékórák száma nagyjából végtelen, hiszen a Civ IV már a single player módban is megizzasztja az embert, és akkor még nem is beszéltünk a multiplayer módról és arról sem, hogy a negyedik rész már beépítve tartalmazott egy pályaszerkesztőt is. Szóval uralkodók előre, a bolygót meg kell hódítani!

GRAND THEFT AUTO 4 GTA 4. Mit mondjunk még?

ÉRTÉKELÉS **97%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Rockstar North**

Ezt a játékot bizonyára nem kell bemutatni senkinek, az ember vagy imdája, vagy utálja, és ez a kis cikk most főleg azoknak szól, akik az előbbi csoportba tartoznak. A GTA IV igen sikeres játék volt (és még most is az), így nem csoda, hogy az ára sokáig nem akart csökkenni, ám 2011-ben eljutottunk oda, hogy a program már az 5000 forint alatti kategóriában van, így már azok számára is elérhető, akik nem tudnak (vagy nem szeretnek) kifizetni tizensok ezret egy játékért. Amit ezért a pénzért kapunk, az egy hatalmas város, egy komoly történet, rengeteg mellékküldetés, hihetetlen figurák és egy időtálló grafikai színvonal, ami bizony még most is képes megdolgoztatni a számítógépházban lévő „vasakat". Ha tehát szereted a GTA világot, vagy az olyan játékokat, amelyben egyszerre van kötött főszál és hatalmas szabadság, akkor a Grand Theft Auto negyedik része neked készült, és garantált, hogy jó sokáig elleszel vele.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Just Cause 2 (4490 Ft), Left 4 Dead 2 (4990 Ft), Medal of Honor (2010) (4990 Ft), Resident Evil 5 (4490 Ft), Risen (4490 Ft), Sims 3 (4990 Ft), Split/Second (4490 Ft)

Égi indiánok

[ÍRTA **STÖKI**] **Ebben a számban olvashattok az Apache helikopterről, de aki régi játékos, annak talán egy másik indián törzsről elnevezett gép is eszébe jut, a Comanche. Ennek a helikopternek érdekes sztorija van, legalábbis játékos szemszögből: a gép sikeresebb volt videojátékban, mint a valóságban.**

Történetünk 1985-ben kezdődik, amikor spanyol bevándorlók gyermeke, bizonyos John A. Garcia megalapította a NovaLogic céget. A csapat többnyire sikerjátékok átportolásából élt az első néhány évben, aztán ahogy lenni szokott, felbátorodtak és saját játékokat kezdtek fejleszteni. Ez az ezerszer hallott történet ott kezd érdekessé válni, hogy Garcia és csapata olyan technológiával kezdett kísérletezni, amit korábban játékban még nem használtak: a voxelekkel.

Habár manapság a valamirevaló szimulátor olyan ritka, mint a fehér holló, szerencsénkre bőven van mire visszaemlékezni.

ELEMI 3D

A voxelek (volumetrikus pixelek) a tér mindhárom tengelye mentén kiterjedéssel bíró pontegységek, általában kockák. A legtöbb 3D-s játék poligonokból épülő modelleket és arra húzott textúrákat használ, a voxeles játékokban viszont minden kis 3D pontegységekből (többnyire kockákból) épül fel, nincsenek textúrák, színes mintázatok a különböző színű voxelek keverésével lehet elérni. Ma már tudjuk, hogy a poligonos-textúrás 3D-vel szebb látványt lehet elérni, de a kilencvenes években még sok reményt fűztek a voxeles technológiához. És a NovaLogic volt az a cég, ami az első voxeles játékot elkészítette, nyugodtan mondhatjuk tehát, hogy úttörő volt.

A VALÓSÁG ALULMARADT

A Comanche 1992-ben jelent meg és lenyűgözte a kritikusokat. Akkor a poligonos 3D-hez még nem voltak elég erősek a gépek, ezért a technológiával csak lassú és kezdetleges három dimenziós mozgóképet lehetett készíteni. A voxelekből viszont gyönyörű tájak épültek a Comanche-ban, és a címszereplő helikopterrel (a RAH-66 Comanche-csal) gyorsan lehetett száguldani ezeken a tájakon. Ráadásul a játék nem a hardcore szimulátorokból ismert „annak is örülj, ha fel tudsz szállni" játékélményt nyújtotta: inkább akciójáték volt, mint szimulátor, így szélesebb réteg tudott szórakozni vele. A játék minőségét mutatja az is, hogy sikeresebb lett, mint maga a RAH-66 Comanche. A helikoptert ugyanis 1992-ben még csak tervezte a Boeing/Sikorsky gyár, 1996-ban volt a gép első repülése, de csak két darab épült belőle, mert később az amerikai hadsereg nem pénzelte tovább a fejlesztését.

ADATOK

KIADÓ
Novalogic

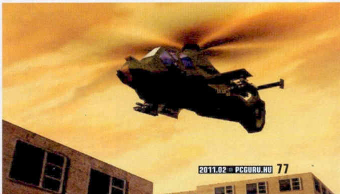
KIADÁS ÉVE
1992

PLATFORM
DOS

JÁTÉK A HADSEREGNEK IS

A Comanche viszont több küldetéslemezt és folytatást is megért, 1995-ben megjelent a Comanche 2, két évvel később a harmadik rész, majd 2001-ben a negyedik. És bár nem mindegyik sikerült olyan jól, mint az első (az ingadozó színvonal egyébként a cég másik sorozatáról, a Delta Force-ról is elmondható), azért ott a helye a játéktörténelem nagyjai között. Arról nem is beszélve, hogy az amerikai hadsereg figyelmét is felkeltette a Comanche, és a NovaLogic készített katonai szimulátort is nekik. A cég egyébként még ma is létezik, bár évek óta nem adott ki új játékot, többnyire a régi sikereiből él.

Habár ma már igen szegényesnek hatnak a Comanche 4 képei, a maga idejében ez a játék igencsak kiemelkedőnek számított.

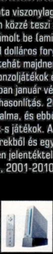


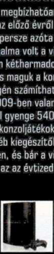
2001-2010 A JÁTÉKIPARBAN

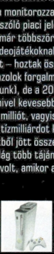
[ÍRTA STÖKI] ÉV ELEJÉN MINDEN JÁTÉKLAP ÖSSZEFOGLALJA AZ ELŐZŐ ÉVET, GOTY-VÁLASZTÁS VAN, MEG ELŐRETEKINTÉS, HOGY MIT HOZ AZ ÚJÉV. MOST AZONBAN KICSIT MESSZEBB IS VISSZANÉZHETÜNK, HISZEN NEMCSAK ÚJ ÉV KEZDŐDIK, DE ÚJ ÉVTIZED IS, ÉS ÉRTÉKELHETJÜK AZ ELŐZŐT. NÉHÁNY PONTBAN ÖSSZESZEDTÜK, MILYEN JELLEMZŐ TRENDJEI ÉS PERSZE JÁTÉKAI VOLTAK AZ ÚJ ÉVEZRED ELSŐ ÉVTIZEDÉNEK.

1. A KONZOL LENYOMJA A PC-T

Az NPD Group nevű piacelemző cég régóta viszonylag megbízhatóan monitorozza az amerikai játékpiacot, és minden év elején közzé teszi az előző évről szóló piaci jelentését. A vállalat 2002 februárjában rekordról számolt be (ami persze azóta már többször megdőlt): az amerikai piacon 2001-ben 9,4 milliárd dolláros forgalma volt a videojátékoknak és a konzoloknak. Ebből hatmilliárd dollárt – tehát majdnem kétharmadot – hoztak össze a PC-s játékok, a maradék 3,4 milliárd a konzoljátékok és maguk a konzolok forgalmából jött. 2010-ről nincs még adat (arra legkorábban január végén számíthatunk), de a 2009-es számokkal is megdöbbentő lesz az összehasonlítás. 2009-ben valamivel kevesebb mint 20 milliárdos volt az amerikai játékpiac forgalma, és ebből gyenge 540 milliót, vagyis körülbelül egynegyvened részt kapartak össze a pc-s játékok. A konzoljátékok tízmilliárdot kaszáltak, a maradék a konzolokból, spéci kontrollerekből és egyéb kiegészítőkből jött össze. Amerikában tehát a PC-s játékpiac már teljesen jelentéktelen, és bár a világ több táján még erős a PC-fölény – például Magyarországon –, 2001-2010 az az évtized volt, amikor a konzolos játékok lenyomták a PC-seket.







2. ONLINE TERJESZTÉS

És rögtön hozzá kell tenni, hogy a fentiek a boltban árult dobozos játékokra vonatkoznak. Az NPD ugyanis (még) nem számolja be az éves jelentésébe a digitálisan terjesztett játékokból származó pénzt, pedig ezen a téren a PC bizonyára behozna valamennyit a hátrányából. Az évtized második felében hihetetlenül népszerűvé vált a Steam, több kisebb cég eleve a weben kezdte el terjeszteni a játékait, és olyan tematikus digitális boltok is nyíltak, mint a régi játékokat új gépekre meghonosító Good Old Games. Ezért senki nem tudja, hogy pontosan mekkora a PC-s játékpiac, két dolgot lehet sejteni: az NPD által mért félmilliárdosnál azért nagyobb még Amerikában is, de még mindig kisebb, mint a konzoljátékpiac (hiszen a bevételek nagyobb részét adó dobozos játékok közül sok egyáltalán nem is jelenik meg PC-re). Egyébként az évtized végére a konzolok is szépen ráfeküdtek az új terjesztési utakra, az Xbox 360-nak, a Nintendo Wii-nek és a PlayStation 3-nak is megvan a maga online játékboltja. És még egy fontos trend: a játékokhoz készült DLC-knek is az online terjesztés ágyazott meg.

XBOX LIVE arcade

PLAYSTATION Network

STEAM

3. SZÍNRE LÉP A MICROSOFT

Ha már szóba jött, természetesen nem lehet megkerülni az Xboxot, az évtized egyik legsikeresebb szereplőjét. A Microsoft 2001 végén lépett a géppel a konzolpiacra, 2005-ben pedig jött a masina új generációja, az Xbox 360. A cégnek ezekkel a platformokkal sikerült a konzolpiac két japán óriása, a Sony és a Nintendo mellé felzárkózni és harmadik pólussá válni (az első Xbox rávert a Nintendo Gamecube eladásaira, az Xbox 360-ból pedig nagyjából annyi kelt el világszerte, mint PlaySstation 3-ból). Az évtized vesztese pedig e téren mindenképpen a Sega volt, hiszen a cég 2001-ben befejezte a Dreamcast gyártását és lemondott a további versenyről – legalábbis a hardverpiacon. Több elemző szerint egyébként logikus lépés lenne, ha a Microsoft a kézikonzolpiacra is megpróbálna befurakodni a Nintendo és a Sony mellé – ki tudja, lehet még ezt is megérjük majd.

4. ÚJ JÁTÉKPIACOK

A technikai fejlődés – mindenekelőtt a szélessávú net elterjedése, majd a mobilkütyük egyre okosabbá válása – nemcsak szebb grafikájú játékokat hozott az elmúlt évtizedben, hanem megteremtett korábban nem létezett játékpiacokat is. Itt van például a böngészőben játszható játékok szépen növekedő szegmense, e játékok között már nemcsak fizetős flashjátékokat találunk meg, hanem MMORPG-ket is (a legrégebbi magyar játékfejlesztő cég, a Digital Reality is ilyenen dolgozik most). A flashjátékipar (vagy inkább böngészősjáték-ipar) már a közösségi oldalakat is megtalálta, Facebookon hihetetlenül népszerű ingyenes játékok léteznek (pl. Farmville, Mafia Wars), amik mikrotranzakciókkal azért pénzt is hoznak. A mobiljátékpiac is az elmúlt évtizedben virágzott fel igazán (elég csak az iPhone sikerére gondolni), az elmúlt másfél évben pedig a táblagépjáték-piac és a kibővítettvalóság-játék volt a két új buzzword. És persze ha nagyon akarjuk, külön piacként kezelhetjük a már említett online játékboltok közül az olyan zárt játszótereket, mint például az Xbox Live Arcade. Egyébként jellemzően ezeken az új, kisebb piacokon jobban tudnak érvényesülni a lelkes és tehetséges amatőrök – az évtized egy újabb fontos húzószava, az indie játékfejlesztés is főleg ezeken az új piacokon él meg.

5. AZ ÉVTIZED MŰFAJAI

Apropó, MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). Ejtsünk szót az évtized sikerműfajairól is. Az évtizedben többször is láttunk példákat arra, ahogy egyes műfajok közti határ elmosódik (például tiszta CRPG nem nagyon van már, tele vannak kalandjáték- és akciójátékelemekkel), ezért viszonylag kevés zsánerről lehet kijelenteni, hogy nagy karriert futott be 2001-2011-ben. Az online szerepjáték viszont a kevesek közé tartozik: a kilencvenes évek végén még csak pár százezres hardcore réteg játszott MMORPG-kkel, ma viszont tízmilliók. World of Warcraft, Star Wars Galaxies, Eve Online, és még sorolhatnánk a 2001 óta sikerre vitt MMORPG-ket. Az évtized másik két sikerműfaja a ritmusjáték, illetve a műfajokon felül álló aktív játékok. Az utóbbiak azok, amik megmozgatják valamilyen formában a játékost: a Wii sportjátékai, a Kinectre készült programok, Move-os csodák – ezeknek a sikere töretlen. A ritmusjátékok körüli őrület pedig mostanra ugyan lecsengett kicsit, de 2007-2008-ban Guitar Hero- és Rock Band-lázban égett az egész játékpiac (és a játékosok is). A flashjátékműfajok közül a tower defense játékokat érdemes kiemelni.

6. AZ ÉVTIZED JÁTÉKAI

Végül vegyük lajstromba az évtized játékait. Régi (több mint egy évtizedes) mantra, hogy kevés eredeti játék készül, ma már minden játék valaminek a folytatása vagy sikeres filmre, könyvre, esetleg márkanévre épül. Ez persze legfeljebb csak részben igaz, és ezt látjuk is, ha végignézzük, milyen új brandek születtek 2001 és 2010 között. Halo, Bioshock, Assassin's Creed, Mass Effect, Dragon Age, Fable, Rock Band, God of War, Call of Duty, Portal, Gears of War, Kingdom Hearts, Psychonauts, LittleBigPlanet, Shadow of the Colossus, Guitar Hero – ezek a nevek sehol nem voltak még 2001 elején. De voltak játéksorozatok, amik az elmúlt évtizedben kaptak igazán nagy lendületet, például a Sims (2000 végén jelent meg), a Grand Theft Auto (a harmadik résztől lett ultrasikeres), a Resident Evil (a negyedik rész volt a legemlékezetesebb) és az Elder Scrolls (Morrowind, Oblivion). De kihagyhatatlanok a már amúgy is bejáratott brandek újszerű visszaköszönései, mint a World of Warcraft, a Super Mario Galaxy, a Fallout III és a Half-Life 2. És akkor még nem is beszéltünk a korábban említett új piacok által kitermelt klasszikusokról, mint a World of Goo, a Plants vs. Zombies, a Bejeweled, a Braid vagy a legújabb őrület, a Minecraft. Akárki akármit is mondjon, az elmúlt évtizedben is meg lehetett találni a jó játékokat.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

MASS EFFECT 2

➲ Egy kis segítséget szeretnék kérni. Hosszú idő után (mert játékot csak eredetiben veszek) jutottam hozzá a Mass Effect 2 játékhoz a Steamen, amelyben eljutottam a Liarás részhez. Neki ugye hackelni kell, és nem tudom, hogy ezen a pályán hol lehet megtalálni. Kérlek, segíts nekem! Köszi szépen a segítséged! ➲ KRISTÓF
U.i.: A Ceberus Networkön megvettem az összes kiegészítőt, de a Lair of the Shadow Brokert nem engedi, mert mint utánanéztem, ezt nem fordították le. Ha angolra állítom a játékot, és átállítom a Cerberus honlapon a régiót angolra, akkor le tudom az erre fenntartott MS pontjaimon vásárolni? És várható lesz magyarul?
Illetve még egy steames kérdésem is felvetődött. Tudom, hogy kell biztonsági mentést csinálni a Steamen megvett játékaimhoz, de ha tényleg újrahúzom az oprendszert, akkor hogy tudom felhasználni, mert ezt a funkciót sehol se találom…

1. A három terminál elég közel van egymáshoz, a taxiállomás legyen mondjuk a kiindulópont, nos, a Gateway Personal Defense kioszk mögött és az után is van egy, illetve a Tracking Office-tól fölfelé a térképen a harmadik.
Ha így sem menne, akkor használd ezt a térképet: http://tinyurl.com/2ws5qq4
Vagy ezt a videót: http://tinyurl.com/2vmbete
2. A social.bioware.com oldalon, ha a profil nyelve át van állítva angolra, akkor simán megveheted a kérdéses DLC-t (mármint magán a honlapon keresztül), a trükk csak annyi, hogy amint te is írtad, ez a DLC a kelet-európai verzióval nem fog működni – nem is lett honosítva, tehát vagy letöltöd a Mass Effect 2 digitális verzióját, ami alapból angol, és szépen fel lehet rá pakolni a Shadow Brokert, vagy a saját verziódon végzel egy kis registry-turkálást. Ehhez a Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy regedit, és az adatbázisban keresd meg a következő kulcsot:
32 bites oprendszernél : HKEY_LOCAL_MACHINE\\\\\\\\SOFTWARE\\\\\\\\BioWare\\\\\\\\Mass Effect 2
64 bit: HKEY_LOCAL_MACHINE\\\\\\\\SOFTWARE\\\\\\\\Wow6432Node\\\\\\\\BioWare\\\\\\\\Mass Effect 2
És itt a Language értékét írd át „en"-re, a DLC telepítése után simán visszaírható az eredeti érték, és újra magyar lesz a játék. A DLC-hez magyar felirat itt: http://tinyurl.com/3af8sah
3. A steames játékokhoz szerintem abszolút felesleges biztonsági mentéseket csinálni, mivel a játékok az accountodhoz kötődnek, és így bármikor törölheted, aztán újra letöltheted ezeket. Persze ha már csináltál biztonsági mentést, akkor a kliens Steam opciója alatt lesz egy Backup and Restore Games menüpont, ennek a felső, backup lehetősége a mentés, a restore pedig a visszaállítás.

MANIAC MANSION

➲ Az előző számban lévő cikk hatására kipróbáltam a Maniac Mansiont, és nagyon tetszik. Egyedül annyit nem tudok, hogy hogyan lehet kitenni teljes képernyőre, és hogy lehet benne menteni. Tudnál segíteni? Válaszodat előre is köszönöm. Üdv: ➲ **Urgod**

A játék indításánál a Configuration részben a 640×400 felbontást állítsd be, és a Run in a windows… opció NE legyen kipipálva, akkor menni fog full képernyőn. A mentéshez pedig játék közben az F5 billentyűt nyomd le, és itt a Save/load funkciókkal kivitelezhető.

FALLOUT: NEW VEGAS

➲ A kérdésem az, hogy már egy ideje játszom a Fallout: New Vegasszal, de eddig az NCR-nek dolgoztam (+mellékküldetések innen-onnan), és arra gondoltam, milyen jó lenne a Brotherhood of Steelnek dolgozni a Fallout 3-as feeling kedvéért. A problémám az lenne, hogy hol lehet megtalálni őket (ha benne vannak egyáltalán)? Hű olvasótok: ➲ **Adrián**

Eléggé eldugott helyen vannak, szóval a Hidden Valley-nél (Sloantól délkeletre egy drótkerítéssel övezett terület) keresd meg a nyugati bunkert. A bunker ajtaja Very Hard zárral van lelakatolva, tehát két megoldás van, vagy halott BoS katonáktól begyűjtöd (REPCONN HQ vagy Nellis légi bázis) a holotape-et, és akkor a bejáratnál az intercomon be tudod dumálni magad, vagy felveszed Veronica Santangelót társnak, ő pedig ugye a zárfeltörésben meglehetősen jártas, tehát szimplán zárnyitással belógtok. A Wild Car: Side Bets questtel is be lehet jutni állítólag, de ezt nem próbáltam.

HALO REACH

➲ Remélem, jó helyre írok, mivel segítséget kérnék a HALO Reach-hez. A probléma az lenne, hogy van ugye az a menüpont, hogy „Forge" (map-készítő) és „Theater" (videónéző). Ha valamelyikbe belépek, és mondjuk videót akarnék nézni vagy mappot csinálni, akkor nem tudok, mert amikor belépek, a nevem villog, és valami ilyet ír ki: „User content is not permitted." Amikor megvettem a játékot, működött rendesen, de pár hete ezt csinálja.
Kérlek, ha tudtok, segítsetek!

Első körben ellenőrizd, hogy a konzolon a Profile-ban (Edit Gamer Profile), a Privacy Settingsnél minden Everyone állásban legyen (különös tekintettel a Member Content-re)…

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ Egy érdekes problémában szeretném a segítségedet kérni. A Dragon Age Originsban már elég messze eljutottam, viszont apám újra akarja telepíteni a gépet, és én nem szeretném, hogy a mentett állásaim elvesszenek. Ezért a kérdés a következő: Hol találhatom meg a legutolsó mentett állást, illetve, ha azt később oda majd visszamásolom, akkor működni fog? Remélem, tudsz segíteni. Üdv: ➲ **Peti**

A C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Dokumentumok\BioWare\Dragon Age mappában vannak a DLC-k, screenshotok, mentések stb., ha csak a mentés kell, akkor a Characters könyvtár tartalmát archiváld (mentsd el) – itt ugye az indított karakterek szerint vannak rendezve a mentett állások. És természetesen, ha újratelepíted a játékot, és aztán a fájlokat az eredeti könyvtárstruktúra szerint visszamásolod ide, akkor működni fog.

➲ A Dragon Age: Vérvonalakkal lenne gondom. Hogy lehet a Mérce pályán továbbjutni, azon a helyen, ahol a padlókapcsolókra kell lépni, és úgy átmenni a másik oldalra, hogy teljesen látszódjon a padló?
Válaszodat előre köszönöm.

A trükk a következő: NEM kell mindenkit átvinni, és NEM kell a teljes hidat megcsinálni, elég egyetlen ember, és az a hídszakasz, ahol éppen áll, plusz egy. Négyen vagytok, egy ember maradjon, aki majd átsétál, a többiek pedig működtessék a kapcsolókat. A jobb oldalon mindegyik kapcsoló egy duplaelemet aktivál a hídból, a bal oldalon lévő nyomólapok pedig csak egyet-egyet. Fontos, hogy ugyanazt az elemet mindkét oldalról aktiválni kell, különben csak szellemalakként lógnak a hídfők, és nem valós, átjárható hídrészletet kapsz. Az embereinket számozzuk meg fejben, felülről lefelé, 1-4-ig. Az 1. ember menjen a jobb oldalon a második lapra (1-2. hídfő szellemalak), a 2. ember a bal oldali harmadik kapcsolóra álljon (1. tömör hídfő létrejött), mehet a 3. ember a bal oldal hatodik kapcsolójára (2. hídfő is megszilárdult). Most a fennmaradó 4. emberünk

lépjen fel az eddig elkészült híd 2. elemére. A 2. számú ember menjen át a túloldalra a 2-3. hídfőket előhozó kapcsolót megkeresni, ez jobbról a 4. kapcsoló (2. hídfő tömör, 3. szellemalak). Az 1. ember most elmozdulhat, irány a bal oldal első kapcsolója (3. hídfő tömör). A hídon álló 4. ember lépjen előre egyet, így most a 3. elemen áll. A bal hatos kapcsolón álló 3-as számú emberünk menjen át jobb oldalra az 5. kapcsolóhoz, és álljon rá, ezzel a 3-4. kettős hídfő lesz aktiválva (3. hídfő tömör, 4. szellemalak). Az utolsó lépésben a 2. emberünket a jobb négyről küldjük át bal négyre, és kész...

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

➲ Az Assassin's Creed Brotherhoodnál mi az, hogy Day 1 Edition? Előre is kösz: ➲ **Geri**

A Day 1 Edition kizárólag az előrendelőknek címzett pakk, két extra pályát tartalmaz. Tehát csak előrendeléssel lehetett beszerezni.

KOTOR

➲ A Star Wars: Knights of the Old Republic első részével lenne gondom Windows 7 operációs rendszeren. Egyszerűen nem indul el a játék, egyből kiírja, hogy „Star Wars: Knight of... működése leállt". Tudnál rá valami orvosságot, mert nagyon szeretnék újra játszani vele.
Előre is köszi: ➲ **Spatrik**

Első körben frissítsd a VGA drivert innen: http://tinyurl.com/85w9by. Ha ez megvolt, és még mindig nem indul, akkor a KOTOR parancsikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és itt állítsd át Windows XP SP2-re a kompatibilitási módot, majd okézd le, és újra jobb egérgomb a KOTOR ikonján, aztán a Futtatás rendszergazdaként opcióra menj. Ha esetleg még mindig programindítási gondjaid lennének, a http://tinyurl.com/3yucz3o oldalon találsz további tippeket. A későbbi szaggatások, hibák elkerülése érdekében a C:\Program Files\Lucasarts\swkotor\swkotor.ini fájlt keresd meg, és a Graphics Options mező végéhez add hozzá a következő sort: Disable Vertex Buffer Objects=1

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

➲ Egy gondom lenne a PoP: The Forgotten Sandszel, a Fürdő nevű pályánál, amikor meghúzom azt a kart, és egy halom ellenség rám tör. Kinyírom őket, de ott van egy ajtó, aminek ki kéne nyílnia, ám nem teszi, és nem tudok továbbjutni. Már máskor is volt ilyen, máshol a játékban és mindig újra kellett kezdenem.
Légy szíves, segíts, mert nem szeretném még százszor megcsinálni ugyanazt a részt!
Üdvözlettel, ➲ **EGY HŰ OLVASÓTOK!**

Nem tudom, mi lehet a probléma, de ha ez valamiféle bug, akkor adok egy mentést, ami pontosan az ezt a részt követő checkpointhoz tesz: http://tinyurl.com/3y5xvzy
A C:\Users\Felhasználónév\Appdata könyvtárban vannak a mentések...

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

➲ A Splinter Cell: Double Agent-tel lenne gondom. Méghozzá a multijával. Az a baj, hogy amikor bekapcsolódok, akkor az emberkém kamerája folyton fölfelé akar nézni. Persze magától. Megnéztem a beállításokat is, de ott sem volt ezzel kapcsolatban semmi (vagy csak én nem láttam). A választ előre is köszi.
Ha van gamepad, kormány vagy joystick csatlakoztatva a gépedre, akkor húzd ki, és megoldódik a probléma.

MOHPA

➲ Nem tudtok egy olyan oldalt, ahol le tudom tölteni a Medal of Honor Pacific Assault magyarítását? Megpróbáltam a www.magyaritasok.hu honlapról letölteni, de nem tudtam, mert a honlapról már kitörölték. Kérlek titeket, hogy segítsetek. Várom mihamarabbi válaszotokat.
➲ **HŰ OLVASÓTOK**

A magyarítás csak az azt készítő kompánia oldalán volt elérhető, amely valamely okból kifolyólag bemondta az unalmast, ezért tűntek el a linkek. Időközben újra elérhető lett, de VIP tagság, magyarán némi szponzoráció kell a letöltéshez. Az oldal címe: http://tinyurl.com/2uq95b8

COD: MODERN WARFARE

➲ 1. Szeretnék vele multizni, de nem tudom, hogy kell megcsinálni. Azt hiszem, patchelni kell, tudtok segíteni?
2. A Create a class opciót mikor aktiválom?
Előre is kösz! ➲ **PCGfAn**

1. Az 1.7 tapaszt találtam a legfrissebbnek: http://tinyurl.com/353d4r4, de előtte fel kell rakni az 1.6-ot: http://tinyurl.com/33sm45q. És ennyi.
2. A Create a class opció a negyedik rangnál (Lance Corporal) válik elérhetővé, addig tessék szorgalmasan gyűjteni az XP-t (öldökölni).

➲ Több probléma is van:
1. A CoD4-ben van a baj, azon belül a multiban, mégpedig az, hogy a Punkbuster bannol a szerverekről (meg mindegyik nem zombi szerverről), amikre életemben először megyek fel (de persze a zombi szervereknél felenged). Szeretnék egy jóízűt lődözni, de nem tudok a bannolás miatt. Amúgy fent van az 1.4-es patchtől az 1.7-ig minden. Nincs erre valami megoldás?
2. Szerinted elég egy Ati Radeon Sapphire 4670HD a Battlefield Bad Company 2 futtatásához legalább 1024×760 szoros felbontáson?
3. Szintén COD4 probléma, mégpedig hogy nem működik jól a mentés, mivel elérek kb. a pálya végére, és kiírja, hogy Game Saved, na itt nyomok escape-et és save & quit-et, de mikor legközelebb elindítottam és continue-t nyomtam, akkor a pálya eleje kezdődött el. Erre egyáltalán van megoldás?
Válaszaidat előre is köszönöm!

1. Az adott szerverhez történő felcsatlakozási kísérletnél általában jön egy hibaüzenet, hogy milyen típusú ban miatt nem enged fellépni, ebből azért kikövetkeztethető, hogy miért is rugdosnak ki. Illetve a http://www.pbbans.com/ oldalon is visszakereshető.
2. Igen, elég. Lásd a http://tinyurl.com/37wocb2 videót.
3. Nem használtad más mentéseit? Vagy bármi egyéb okosságot, mert ez sem egy természetes állapot... Én a helyedben csinálnék egy új profilt – a játékban a Select Profile opció, így minden stat nullázódna, és a mentések is, talán még a PB-nek is jót tenne.

BAD DAY LA

➲ Van egy nagyon nagy problémám a fent említett játékkal. Telepítés után elindítom, bejön a menü, és utána kilép egy hosszú hibaüzenettel. Nem tudom pontosan leírni, mert nem otthonról írok, de benne van az oprendszer, sok betű és szám, pedig ezen a gépen el kéne futnia, nem? A gépem: Cel 2000MHz, 512MB RAM, 64MB GeForce MX 440, vagy nem indul el ezen?

Hiába GeF3-nál kezdődik a minimális gépigény, az MX440 kevés ehhez a játékhoz, ugyanis ezekből a VGA-kból hiányzik a DirectX8-as pixel és vertex shaderezés, ami ennél és nagyon sok játéknál alapkövetelmény.

LANDWIRTSCHAFT SIMULATOR 2011

➲ A Landwirtschaft Simulator 2011-ben elakadtam. Vagyis nem akadtam el, hanem nem értem az egészet. Van a karrierben kezdésnek 6000 euróm, elmegyek vetni, utána learatom, de semmi pénzt nem kapok érte. Most akkor ez hogy megy? Vagy küldetést kell csinálni? Válaszodat előre is köszönöm szépen.

A terményt nem elég learatni, mert a való életben sem lesz abból pénz, hanem el kell szépen fuvarozni az átvevőhelyekre. Utóbbiakból három van – kikötő, sörfőzde és malom. Kis bóklászás után könnyen felfedezhetők, a malom pl. az egyik legmagasabb szürke épület a falu szélén...
Ps: Állítólag tehenészettel lehet a legnagyobbat kaszálni...

BATTLEFORGE

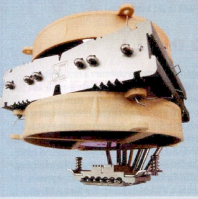
➲ A fenti játékkal kapcsolatban csak egy egyszerű kérdésem lenne, egy kártyát szeretnék megvenni az OB(?)-ot, azt a nagy orrszarvúra hasonlító lényt. Megvettem a játék bolti verzióját (ugyanazt a Guru csomagot is – 11,12,13 –, amiben pont az a lemez volt tesszük, na mindegy), amihez ugye van 3000 BF pont. Csak azért is, mert kedvet kaptam hozzá az oktatóvideóban látottak alapján. Még lenne egy kérdésem, hogy ha kirakod a kártyát az aukciós házba, akkor a kártya elvész vagy megmarad? Köszi a választ: ➲ **Attila**

Ha jól értem, Mo-t szeretnél venni – http://tinyurl.com/339rczj. A Marketplace-en biztos találsz, de tessék odafigyelni, mert 2 fajta létezik. A Promo MO a drágább, mert az alapból ki van maxolva (U3, full charge). A gurus mellékletnél egyébként nem a lemez, hanem a kód volt a lényeg (külön lap a magazinban), és ezt a Battleforge-ba (Marketplace) beírva ugyanúgy megkapod a 8 extra kártyát. Ami a másik kérdést illeti, a Marketplace-re feltett kártyát nem teheted pakliba. Persze amíg meg nem veszik, addig bármikor leszedheted az aukcióról... Tehát vissza lehet vonni az aukciót, és ha nem kel el, akkor se vész el.

HÁROM AZ EGYBEN

Noctua NH-C14

Az osztrák illetőségű hűtésspecialista Noctua viszonylag ritkán jelentkezik új termékekkel, most azonban elérkezettnek látták az időt, hogy egy új processzorhűtővel álljanak elő.



Háromféle üzemmódban használható a Noctua új felsőkategóriás processzorhűtője, ami egyszerre két 140 mm-es ventilátort tud fogadni. Mindkét légkavarót felszerelve kapjuk a legnagyobb hűtőteljesítményt, ha csak az alsót használjuk, akkor alacsony profilú hűtőként funkcionál az NH-C14 (ekkor 105 mm a magassága), míg ha csak a felső ventilátort alkalmazzuk, a processzorfoglalat körül elhelyezkedő alkatrészek számára biztosíthatunk több helyet.

Az NF-P14 típusjelű ventilátorok fordulatszáma normál esetben 1200 rpm, ami egy-egy adapterrel 900 vagy 750 rpm-re csökkenthető, így az eredetileg is alacsony, 19,6 dBA zajszint is 13,2, illetve 10,1 dBA-ra mérsékelhető, ami tökéletesen csendes működést eredményez. Az univerzális kialakítású hűtő a SecuFirm2 felfogató mechanizmussal Intel LGA1366/1156/LGA1155/LGA775, illetve AMD AM2/AM2+/AM3 foglalatú alaplapokra szerelhető fel. A két ventilátorral éppen 1000 g-ot nyomó bordához a cég saját, NT-H1 pasztáját mellékelik. Itthoni árral kapcsolatos információ még nem áll rendelkezésre, az Európára érvényeset azonban már ismerjük, ami sajna eléggé borsos: 75 euró.

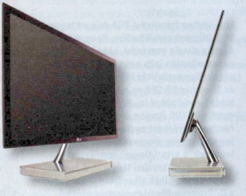
A LEGVÉKONYABB MONITOR

LG E2290V

Az LG egy új, LED háttérvilágítással szerelt LCD monitorral jelentkezett, amit nemes egyszerűséggel csak a világ jelenlegi legvékonyabb monitoraként aposztrofálnak.

Mindössze 7,2 mm vastag az LG új, designos külsővel bíró kijelzője, amibe 21,5" képátlójú TN panel került. A monitor Full HD, azaz 1920×1080 képpontos felbontással rendelkezik. A natív kontraszt értéke 1000:1, amihez 10 000 000:1 dinamikus kontraszt párosul. A monitor legnagyobb fényereje 250 cd/m² lehet, a válaszidő pedig 2 ms. TN panelről lévén szó, a betekintési szögek nem tartoznak a megjelenítő erősségei közé, a szokásos értékekkel találkozhatunk az adatlapon, ami vízszintesen 170, míg függőlegesen 160 fok.

A tervezőknek a fizikai méretek mellett az energiafelhasználást is sikerült csökkenteni – ebben jelentős szerepet játszik a LED-es háttérvilágítás –, így az E2290V normál használat mellett beéri kevesebb mint 26 W-tal. A hatékony fogyókúra szerencsére a különböző csatlakozókat nem érintette, így mindhárom – manapság leginkább elterjedt – típust (DVI, HDMI, D-Sub) megtalálljuk rajta. A monitor a tervek szerint már kapható lesz, mire e sorokat olvassátok, hazai árára még nem derült fény, de az európaira már igen, tőlünk nyugatabbra 330 euró körüli összeget kell majd érte a kasszánál hagyni.



SZÖRNYETEG A GÉPBEN

Monster Tron T1 Daft Punk Limited Edition

Ha esetleg valaki kevesellte volna a Tron: Legacy farvizén felbukkanó különböző számítógépes perifériákat, akkor annak jó hírünk van, hiszen újabb versenyző érkezett a mezőnybe.

Valószínűleg a világ egyik leghosszabb nevű headsetjét köszönthetjük a Monster új kreálmányának „személyében", de ilyen – kifejezetten az elhivatott rajongóknak szánt – eszköz esetében ez talán elnézhető. A termékhez a Tron: Legacy (meg kell adni, igencsak kiváló) filmzenéjét elkövető Daft Punk duó adta a nevét. A gyári sajtóanyag meglehetősen szűkszavú a konkrét műszaki jellemzőket tekintve, annyi mindenesetre kiderül belőle, hogy aktív zajszűrővel ellátott, zárt rendszerű fülesről van szó. A mikrofon jobb és bal oldalra egyaránt felhelyezhető, attól függően, kinek hogy kényelmesebb.

Igazodva a Tron látványvilágához a headseten elhelyezett kék LED-ek az éppen hallgatott zene ritmusának megfelelően pulzálnak. Ez elsőre bizonyára nagyon hangulatos, kérdés, hogy meddig tart ki a varázs... A füles hazai áráról nem áll rendelkezésre információ, a tengerentúlon nem kevesebb mint 350 USD-t kell kicsengetni érte, ami még annak fényében sem nevezhető barátinak, hogy egy limitált szériás eszközről van szó.

MASSZÍV TORONY

Spire Sentor 6004

A Spire egy új, jól megtermett számítógépházzal jelentkezett, ami az átlagosnál erősebb – ennélfogva játékra is ideális – PC-k lakhelyeként is megállja a helyét.

Napjaink uralkodó trendjének megfelelően a Spire új gépháza kívül-belül fekete festést kapott, amit csak néhány kezelőszerv fényezése, s a LED-es ventilátorok kékes fénye tör meg. Az ATX, Micro-ATX, E-ATX és HTPX szabványú alaplapokkal kompatibilis ház összesen hét bővítőkártya beépítését támogatja, melyek közül a VGA 320 mm hosszú is lehet, vagyis a leghosszabb példányok is gond nélkül elférnek. A szerszámok nélkül szerelhető gépházban összesen tíz – öt 5,25" és öt 3,5" méretű – meghajtó számára akad hely, melyek közül előbbiek kívülről is elérhetőek. A meghajtók számára kialakított helyeket rezgéscsillapítással is ellátták, ami a rendszer zaját hivatott csökkenteni.

Az előlap közepén található I/O panelen négy USB és két audio (egy kimenet és egy bemenet) kapott helyet. A szellőzéssel feltehetően senkinek sem lesz problémája, mivel a Sentor 6004-be összesen kilenc ventilátor szerelhető. Gyárilag elöl egy, míg oldalt négy, kék LED-del szerelt, hátul pedig egy normál 12 cm-s ventilátort kapunk. Amennyiben ez nem lenne elég, alulra beépíthető egy további, felülre pedig három 12 cm-s légkavaró. A ház a tervek szerint már kapható lesz, mire e sorokat olvassátok, egyelőre csak az európai ára ismert, ami 90 euró.

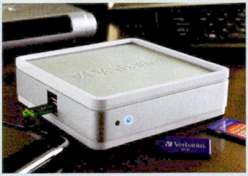
OSZD MEG ÉS URALKODJ!

Verbatim MediaShare Mini

A Verbatim most bejelentett eszközével a már meglévő USB-s külső tárolóinkat – legyenek azok merevlemezek vagy flash meghajtók – csatlakoztathatjuk a hálózatra.

Egyszerre négy meghajtót tud kezelni a MediaShare Mini, amiket USB portokon keresztül kapcsolhatunk hozzá, a csatlakoztatott meghajtók tartalma ezután elérhetővé válik a helyi hálózaton, illetve az interneten keresztül. A készülék képességei azonban nem merülnek ki ennyiben. A meghajtókon tárolt tartalmak a MediaShare Mini böngészőalapú kezelőszoftverén keresztül érhetők el, amihez több felhasználói fiók is létrehozható.

Lehetőség van albumok létrehozására, melyekbe adott témájú képek csoportosíthatók, emellett a Facebookra is feltölthetők a fotók a készülék segítségével. A fájlok a számítógépek mellett elérhetők iPhone-ról, iPod Touch-ról, iPad-ről, Blackberry-ről, Android alól, illetve egyéb okostelefonokról. Fentiek mellett arra is lehetőség van, hogy különböző multimédia-állományokat streameljünk DLNA-kompatibilis készülékekre vagy zenéket olyan PC-kre, illetve Mac-ekre, amik iTunest futtatnak. A hazai elérhetőséggel kapcsolatos információkat lapzártáig nem hozták nyilvánosságra, a tengerentúlon azonban megrendelhető az eszköz, ott 90 USD körüli összeget kell leszurkolni érte.



IKREK A KILENCEDIKRŐL

Zalman Z9 (Plus)

A Zalman két új közepes méretű, ATX és microATX alaplapokat támogató számítógépháza – a Z9 és a Z9 Plus – kívül-belül fekete festést kapott.

Főbb paramétereiket tekintve megegyezik a Zalman két új háza, a különbségek kimerülnek a Z9 Plus által nyújtott néhány extra szolgáltatásban, melyek közül az egyik az átlátszó oldalpanel. A tápegységnek mindkét ház esetében alul alakítottak ki helyet. Bővítőkártyából hét darab számára van hely, a játékosoknak előnyös lehet, hogy 290 mm hosszú VGA kártya is elfér a házakban. Összesen kilenc meghajtót tudnak fogadni az új – szerszám nélkül szerelhető – Z9-ek, ebből három külső, 5,25" méretű, öt belső 3,5" méretű és egy (szintén belső) 2,5" méretű lehet. Az I/O panelen a két audiocsatlakozó mellett négy USB 2.0 portot találunk.

A Z9 Plusnál itt kapott helyet továbbá a belső hőmérsékletet mérő érzékelő kijelzője és két ventilátorszabályzó is. Elöl mindkét házban egy kék LED-del ellátott, 120 mm-es ventilátort találunk, míg hátul egy ugyanekkora, de LED nélküli változatot, a házak alján egy 120/140 mm-es opcionális légkavaró számára van hely. Fent és oldalt kétkét 120 mm-es ventilátor számára alakítottak ki helyet, de csak a Z9 Plus tartalmaz gyárilag egy-egy kék LED-del szerelt példányt. Árakról lapzártáig nem kaptunk hírt.

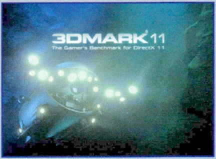
KIVESÉZETT VGA-K

Futuremark 3DMark 11

Elkészült a PC-s játékosok körében nagy népszerűségnek örvendő 3DMark 11 végleges verziója, ami három változatban lesz elérhető.

Szám szerint hat új tesztet tartalmaz az új 3DMark 11, amelyek a DirectX 11-re koncentálnak, és intenzíven használnak olyan funkciókat, mint a tesszeláció, a volumetric lighting vagy a mélységélesség. A szoftver három különböző változatban érhető el, a tesztek mindegyik verziónál megegyeznek, a különbségek a testreszabhatóságban, illetve a kiegészítő szolgáltatásokban mutatkoznak meg.

A Basic Edititon ingyenes (ha Chris is úgy akarja, akkor jelen számunk DVD mellékletén is megtalálják majd), ennek ellenére időkorlát és regisztráció nélkül használható. Az Advanced Edition 20 dollárba kerül, ezért cserébe korlátlan számú mérési eredmény tárolható online, lehetőség nyílik a tesztek többszöri futtatására, valamint a különböző paraméterek állítgatására. A 995 dollárt kóstáló Professional Editiont csak mint érdekességet említjük meg. Ez a kereskedelmi felhasználásra szánt változat, ami többek között olyan plusz szolgáltatásokat nyújt, mint a parancssori vezérlés lehetősége vagy a demó logó nélküli futtatása.



HONLAP A TECHNOLÓGIÁÉRT

www.wepc.com

Egy új és kibővített WePC közösségi felületet indított útjára az Intel és az Asus, melyhez bárki csatlakozhat, akinek szenvedélye a technológia.

Az új közösségi lap célja, hogy az innovációt és a technológiát összekapcsolja a felhasználói igényekkel. A WePC.com számos lehetőséget biztosít arra, hogy a rajongók bemutassák ötleteiket, kapcsolatba lépjenek a közösség tagjaival, és a világ két vezető technológiai márkájának fejlesztéseit ösztönözzék.

A közösség különböző szekciókra van osztva, melyek az egyes felhasználói érdeklődési körökhöz lett igazítva, például azoknak, akik a kifogástalan hangminőséget részesítik előnyben a csúcskategóriás otthoni szórakozásra tervezett számítógépekben. Egy másik szekció a több feladatos rendszerek és „korai kipróbálók" számára lett kialakítva, akiket a lapos, tábla típusú gépek fejlődése érdekel.

A tagság talán legcsábítóbb része, hogy fentieken kívül azok a WePC-tagok, akik még aktívabbak kívánnak lenni, jelentkezhetnek egy exkluzív csoportba, mely a közösség növekedésével fontos szerepet fog betölteni. Ezen csoport tagjai különleges lehetőségeket kapnak: például közvetlen lehetőségük nyílik az Asus és az Intel egyedi termékteszteléseiben részt venni, illetve exkluzív eseményekre kaphatnak meghívót.

KÖNNYED ÖTLETEK

Lenovo IdeaPad Y460p Y560p

A Lenovo két új – egy 14" és egy 15,6" méretű LCD-vel szerelt – noteszgéppel jelentkezett, melyek tervezésénél kiemelt hangsúlyt fektettek a multimédiás funkciókra.

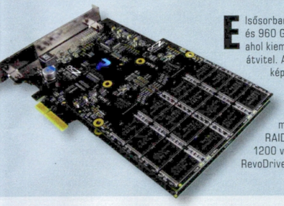
Lényegében csak a kijelző méretét tekintve találunk különbséget az Y460p és az Y560p között, egyéb jellemzőiben megegyezik a két gép. A választható processzorok a Core i3-tól egészen a Core i7-ig terjednek. Memóriából legfeljebb 8 GB-nyi 1333 MHz-es DDR3 modul kerülhet a konfigurációkba, míg a merevlemez legnagyobb mérete 750 GB lehet. Ez utóbbi kiegészíthető egy 32 GB-os SSD-vel (ezt a Lenovo RapidDrive-nak nevezi), ami jelentősen meggyorsítja a gépek indulását, illetve a programok betöltődését.

A jobb hangzás érdekében a két új IdeaPad JBL hangszórókat kapott, utóbbi gyártót nyilván nem kell bemutatni az audió világában járatos felhasználóknak. A noteszek a OneKey Theater nyomógombbal egy mozdulattal „mozi módba" kapcsolhatók. A további szolgáltatások között említést érdemel még a VeriFace arcfelismerő rendszer, ami a gépek biztonságát hivatott növelni. A Magyarországra érvényes árakat még nem hozták nyilvánosságra, s a tengerentúliakról is csak annyit lehet tudni egyelőre, hogy 850 dollár környékéről indulnak majd.

VESZEDELMES TEMPÓ

OCZ RevoDrive X2

Az OCZ elkészült RevoDrive kártyájának utódjával, a RevoDrive X2-vel, ami szintén egy olyan PCIe foglalatba helyezhető SSD meghajtó, amiről bootolni is lehet.



Elsősorban olyan számítógépekbe szánják a 100 GB és 960 GB kapacitással elérhető új eszközöket, ahol kiemelt fontosságú szempont a gyors adatátvitel. A RevoDrive X2 740 MB/s sebességre képes, IOPS értéke (másodpercenkénti input/output műveletek) pedig 120 ezer, ami kimagaslóan jó eredménynek számít. Ezeket az értékeket többek között olyan megoldásokkal érik el, mint például a belső RAID 0 architektúra és négy SandForce-1200 vezérlőchip alkalmazása (az eredeti RevoDrive-ban kettő volt). Fontos tényező továbbá, hogy a PCIe foglalattal kiküszöbölik a Sata felület sebességkorlátját, így teljesen ki tudják aknázni a flash chipek lehetőségeit. A kártyák a tervek szerint az OCZ nemrégiben átadott tajvani gyárában készülnek majd. Egy átlagos asztali PC-be értelemszerűen barokkos túlzás egy ilyen kártyát beépíteni, de láttunk már igazán megszállott számítógépőrülteket, közülük néhányan bizonyára rá fognak mozdulni a RevoDrive X2-re (várhatóan meglehetősen borsos ára ellenére is). A megjelenéssel és pontos árakkal kapcsolatos információkat egyelőre nem hozta nyilvánosságra a gyártó.

SZERÉNY MINDENES

MSI Wind Top AP2000

A MSI egy újabb taggal bővítette Wind Top „egybegépeinek" családját, az AP2000 bár játékra nem alkalmas, de egyszerűbb feladatokra (internetezés, levelezés, multimédia stb.) tökéletesen megfelel.

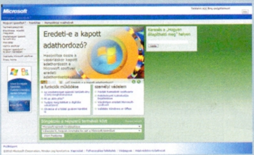
Intel Pentium Dual Core P6100 (2 GHz) processzorra és Intel HM55 chipkészletre épül az MSI új konfigurációja. Kijelzője 20" képátlójú LCD, aminek 1600×900 képpont a felbontása. Központi memória gyanánt 2 GB DDR3 RAM (8 GB-ig bővíthető), háttértárként pedig 320 GB-os merevlemez szolgál. A megjelenítő opcionálisan érintésérzékeny kivitel is lehet, de csak az egyszerűbb fajtából, mivel multi-touch-ra ekkor sem képes. Egyszerűbb feladatokra szánt gépről lévén szó, a grafikáért egy integrált Intel GMA HD Graphics vezérlő felel. A további szolgáltatások között szerepel a Wifi (802.11 b/g/n), egy 2×3W teljesítményű hangszóròpár, 1,3 megapixeles webkamera és mikrofon, valamint 6 az 1-ben kártyaolvasó. A géphez USB-s egér és billentyűzet jár, a TV tuner opcionális. Az AP2000 gyárilag előre telepített 64 bites Windows 7 Home Premium operációs rendszerrel érkezik. A konfiguráció piacra kerülésének pontos dátumát illetve várható árát lapzártáig nem hozta nyilvánosságra a gyártó.

HARC A SZOFTVERHAMISÍTÁS ELLEN

Microsoft tájékoztató weboldal

A Microsoft megbízásából készült felmérésben világszerte több mint 38 ezer felhasználót kérdeztek meg a hamisított szoftverekkel kapcsolatos véleményükről és tapasztalataikról.

A kutatás szerint az emberek fele úgy gondolja, hogy a hamisított szoftverek nem elég biztonságosak. Minden negyedik felhasználó (26%) adatai elvesztésétől tart a legjobban, 23%-uk azt gondolja, hogy ellophatják személyes adatait. Tízből nyolcan úgy vélik, hogy a hamisított szoftverek valamilyen szinten kockázatokat rejtenek számukra, heten pedig meg vannak győződve arról, hogy az eredeti szoftverek biztonságosabbak, stabilabbak és könnyebben frissíthetők, mint hamis társaik. 72% azon vásárlók aránya, akik a vásárlás pillanatában a csomagolást ellenőrizve próbálnak fényt deríteni a



program eredetére. Ez a módszer azonban ma már közel sem olyan megbízható, mint az elmúlt évtizedekben. A külsőségek, például a csomagolás terén olyan sokat fejlődtek a hamisítók, hogy komoly tapasztalat nélkül csak nagyon nehezen különböztethetők meg ezek a termékek az eredetiektől – nem csoda hát, hogy a felhasználók kevesebb mint fele gondolja azt, hogy ő képes lenne erre. Ezért is hozta létre a Microsoft tájékoztató weboldalát (www.microsoft.com/howtotell/), amelynek segítségével beazonosíthatók azok a külső jegyek, amelyek alapján megállapítható egy szoftver eredeti vagy hamisított volta.

FIZETÉS MOBILLAL

Vásárlás készpénz és bankkártya nélkül

Egyre több helyen elérhető már a MobilFizetés szolgáltatás, ami lehetővé teszi, hogy a mobilunkkal egyenlítsük ki a megvásárolt termékek, illetve szolgáltatások árát.

Országszerte már 400 Spar, Kaiser's és Interspar üzlet kasszájánál elérhető a MobilFizetés szolgáltatás, így a Telenor és a T-Mobile ügyfelei ezentúl már a bevásárláskor is a mobiljukat készíthetik elő készpénz vagy bankkártya helyett. A szolgáltatás igénybevételéhez a kasszánál jeleznünk kell, hogy MobilFizetéssel fizetünk. A tranzakció elindítását követően kisvártatva megérkezik a MobilFizetés üzenet a készülékünkre, amelyet a MobilFizetésben már megszokott módon az „mSzámlánk" kiválasztásával, majd a szolgáltatáshoz tartozó PIN kód (ún. mKód) megadásával saját mobilkészülékünkön hagyhatunk jóvá. Ezután a kassza kinyomtatja a blokkot, és már készen is vagyunk a fizetéssel.

A fent említett üzletek mellett tavaly december közepétől közel 900 Rádió Tele 5 Taxiban vált elérhetővé a MobilFizetés szolgáltatás, melynek segítségével az utasok mobiltelefonjukkal a sofőrnél egyenlíthetik ki taxiszámlájukat. Hamarosan elérhető lesz az a funkció is, amellyel a taxitársaság weboldalán történő megrendelés esetén már az online rendeléskor, előre kifizethetjük az utazás díját mobiltelefonunkkal, így az autóba beülve már a fizetésre sem lesz gondunk.

TUNINGRA HIVATOTT

Asus Super Alloy Power

Az Asus legújabb HD6870 DirectCU kártyája a cég Super Alloy Power elnevezésű technológiáját használja a hatékonyabb hűtés és a magasabb órajelek érdekében.

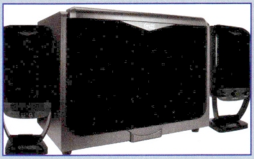
A Super Alloy Power technológia az Asus exkluzív formulája alapján készített különféle fémek és alkotóelemek egyedi keverékét jelenti. Ez olyan kulcsfontosságú komponenseknél került alkalmazásra, mint a fojtótekercsek, kondenzátorok, MOS és a Super Hybrid Engine. Mindez – ideális esetben - 15% teljesítménynövekedést, 2,5× hosszabb élettartamot és 35 fokkal hűvösebb működést tesz lehetővé. A Super Alloy Power mellett a szintén ASUS fejlesztésű Voltage Tweak tuningtechnológiával 50%-kal nagyobb órajeleket érhetünk el, adott esetben egészen 1372 MHz-ig tuningolva a kártyát. Az új grafikus kártya a DirectCU réz hőcsövekre épülő hűtési technológiával rendelkezik, melyek a GPU-val közvetlenül érintkeznek.

A HD6870 DirectCU a legújabb az Asus Barts alapú grafikus kártyái sorában, mely gyárilag egy stabilan tartható 915 MHz-es órajelre tuningolva érkezik, ami 10 MHz-cel magasabb a referenciaértéktől. A kártyán 1120 stream processzor, valamint 1 GB GDDR5 videomemória található. Az új grafikus kártya lehetővé teszi a legmagasabb minőségi beállítások melletti szaggatásmentes PC-s játékot 1920×1200 képpontos felbontásban vagy afölött is.

DALLAMVADÁSZOK

Arctic Sound Series

Az Arctic (Cooling) a különböző hűtési megoldásaival szerzett magának ismertséget, de úgy tűnik, nem akarnak itt leragadni, mivel most egyszerre négy hangszórószettel jelentkeztek.



Bár manapság egyértelműen az 5.1 illetve 7.1 kiépítésű rendszerek hódítanak, sok esetben megteszi egy olcsóbb 2.1-es konfiguráció is, főleg ha viszonylag szűkösek az anyagi lehetőségeink. Az Arctic legkisebb modellje az S151, aminek mélynyomója 10 W-tal, egyutas szatelitjei pedig 3,5 W-tal terhelhetők. Eggyel nagyobb testvére, az S161 szinte csak design tekintetében tér el tőle, mélynyomója mindössze egy wattal „erősebb", azaz 11 W-os. Még eggyel feljebb lépve az S361 típusjelű modellt találjuk, aminek mélyládájában és szatelitjeiben is két-két hangszóró kapott helyet. A mélynyomó itt már 40, míg a szatelitek 18 W-tal terhelhetők. Ehhez a típushoz külön (vezetékes) kezelőpanel jár, amin a hangerő a mély-, illetve a magas kiemelés szabályozható, valamint mikrofon és másodlagos audiobemenet található rajta.
A négyesfogat legdrágább tagja az S362, aminek mélynyomója 50 W, míg szatelitjei 12 W-ot bírnak a specifikációk szerint. A hangrendszerek hazai árairól még nem áll rendelkezésre információ, az Európára érvényes árak azonban már ismertek, ezek az alábbiak szerint alakulnak: S151 – 23 eurüó, S161 – 30 euró, S361 – 77 euró, S362 – 85 euró.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Elég unalmas decemberen vagyunk túl, hiszen hiába jelent meg két új NVIDIA kártya, igazán nagy változást nem hoztak a piacra. A Radeon HD5870 egy forinttal nem lett olcsóbb a GTX 570 miatt, és ugyanez elmondható a HD5970 és a GTX 580 viszonyáról is.

A memóriaárak viszont rég nem látott mélységbe zuhantak, így aki eddig halogatta a bővítést/vásárlást, az most mindenképpen csapja a földhöz a malacperselyt, mert drágulás várható! Örömteli, hogy egyre több gyártó kezd megjelenni a piacon 4 GB-os moduljaival, ráadásul egész tűrhető áron is kínálják portékájukat – más kérdés, hogy otthoni használatra még a 8 GB is felesleges, hát még a 16. A karácsonyi hajrát se nagyon nyomták meg a boltok, gyakorlatilag alig találkoztunk akciókkal. A január sokkal érdekesebbnek ígérkezik, hiszen mire e sorokat olvassátok, már túl leszünk az Intel új processzorcsaládjának bemutatásán (tesztünket a következő oldalakon olvashatjátok), és az fenekestül felforgatja majd a közép- és felsőkategóriás CPU-k piacát. Ezzel egy időben az óriás chipgyártó valószínűleg végleg elkezdi visszafogni az LGA775-ös tokozással rendelkező központi egységeket, amely a Core 2 Duo és Core 2 Quad időszak végének közeledtét is jelenti egyben. Jó hír a sebesség megszállottjainak, hogy az SSD-k nemcsak egyre olcsóbbak kezdenek lenni, de egyre jobb vezérlőket kapnak, melyeknek köszönhetően fokozatosan nő a teljesítményük.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GM-D2H	18 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	15 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	2 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	6 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5670 512 MB	20 ezer
Merevlemez	WD Green 1 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	15 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" LG E1940S-PN (1366x768, TN, LED)	31 ezer
Összesen (TFT nélkül)		108 ezer
Összesen (TFT-vel)		139 ezer

PC GURU VALUE

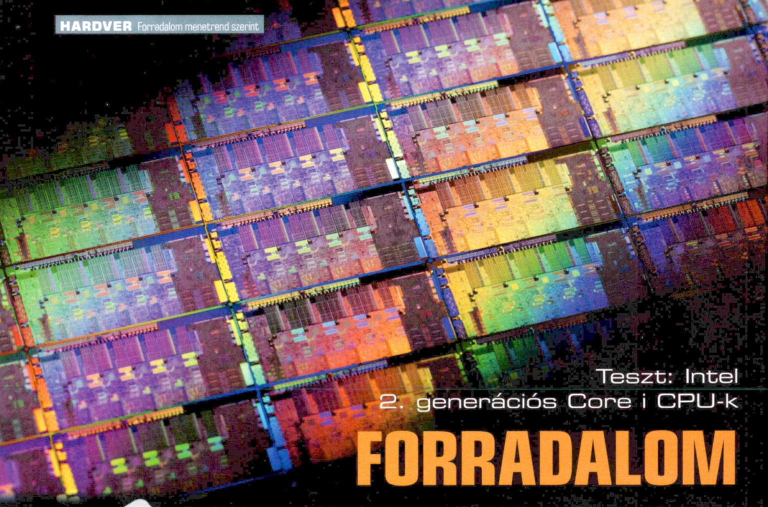
Alaplap	Gigabyte GA-MA880GA-UD3H	25 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	15 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	12 ezer
Videokártya	Palit GeForce GTX 460 768 MB	40 ezer
Merevlemez	WD Green 1,5 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	Corsair CX430	12 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	37 ezer
Összesen (TFT nélkül)		154 ezer
Összesen (TFT-vel)		191 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Asrock 890GM-Pro3	24 ezer
Processzor	AMD Phenom II X6 1055T	45 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	12 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD6870 1 GB	62 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	23 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster HAF 912	22 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	55 ezer
Összesen (TFT nélkül)		280 ezer
Összesen (TFT-vel)		335 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	29 ezer
Processzor	Intel Core i5 760	49 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Geil EVO DDR3-1333 CL9 (2x4) Kit	30 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 Vapor-X 1 GB	88 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	23 ezer
SSD meghajtó	Intel X25-V 40 GB	25 ezer
Optikai meghajtó	LG CH10LS20 DVD-RW + BD-ROM	18 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	18 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Corsair Graphite 600T	46 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	20 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	137 ezer
Összesen (TFT nélkül)		458 ezer
Összesen (TFT-vel)		595 ezer



Teszt: Intel 2. generációs Core i CPU-k

FORRADALOM MENETREND SZERINT

Sandy Bridge: erős évkezdés az Inteltől

[ÍRTA **MARTINM**] **Az Intel órája megállíthatatlanul ketyeg, és évenkénti megújulást diktál. 2011 elején ennek megtestesülése a Sandy Bridge, ami az Intel eddigi egyik legfontosabb fejlesztése a processzorok világában.**

Olyan egyszerűnek hangzik: az egyik évben javítgatjuk a gyártástechnológiát a gyárainkban, a következőben pedig ezt felhasználva legyártunk egy, az elődjénél jobb, okosabb, gyorsabb processzort, és kiadunk hozzá egy platformot, ami sok-sok munkát ad a PC- és alaplapgyártóknak. Noha kívülről ilyen egyszerűnek tűnhet, valójában egy hadseregre való mérnök izzad vért nap mint nap a tervezőasztal felett, hogy tartani tudja az Intel a kitűzött tik-tak stratégiát. Tavaly a 32 nm-es gyártás, valamint az ezzel együtt megjelent Clarkdale és Arrandale processzorok hoztak újat (egészen pontosan CPU-ba integrált VGA vezérlőt) a PC-k világába, ám a mikroarchitektúra már régi volt, és a megvalósítás sem volt tökéletes. A Sandy Bridge továbbra is a már ismert 32 nm-es technológiával készül, és kijavítja elődei minden gyenge pontját, sőt, rengeteg igazán fontos újdonságot hoz, amik alapvetően meghatározzák a jövő számítástechnikáját, és még a friss PC-vel rendelkező felhasználóknak is újra vonzóvá teszik a gépfejlesztést.

MINDENT EGY LAPKÁRA

A Clarkdale és Arrandale processzorok 2010-ben hatalmas újdonságot hoztak: a processzorral egy tokban megkaptuk az Intel HD Graphics videovezérlőt is. Ehhez jöttek még az integrált memória- és PCI Express 2.0 vezérlők, vagyis a végeredmény már-már közelített a beágyazott rendszereknél megismert SoC felépítésekhez (System On a Chip). Mindehhez egy elérhető árú és stabil platform, az LGA1156 járt jó szolgáltatásokkal és teljesítménnyel, így az összkép igazán vonzó volt: hatalmas processzorválaszték és sokféle alaplap az olcsótól az egészen drágáig, kiváló ár/érték és roppant jó energiagazdálkodás. Sokan jogosan panaszkodnak is, hogy miért kellett a most megjelent Sandy Bridge-dzsel feladni a kompatibilitást. Ha közelebbről megnézzük az LGA1156-ot, több hiányosságot is találunk. Elsőként a CPU-t vegyük elő: a magok fejlettek, az utasításkészlet-kiegészítések jól támogatottak, a belső felépítés is rendben van, de a VGA-vezérlő külön, 45 nm-es lapkán van, és ide került a PCIe vezérlő és az integrált memóriavezérlő is. A két lapka közötti kapcsolat pedig lassú és nehézkes, nincsen direkt hozzáférés az osztott cache-hez stb. Az alaplapnál a chipkészletből hiányzik a SATA6G és az USB 3.0, a CPU-lapkakészletet összekapcsoló DMI busz rendkívül lassú, és a processzorhoz tartozó feszültségszabályzás is kezdetleges.

A Sandy Bridge monolitikus felépítésű, egyetlen lapkára sűrít mindent, így itt, a magok mellett kapott helyet a grafikus egység és minden egyéb vezérlő is. Ezeket az egységeket egy nagyon-nagyon gyors, 96 GB/s-os sebességre képes körbusz kapcsolja össze egymással, továbbá az összes modulnak direkt hozzáférése

TERMÉK	Intel Core i7-2600K	Intel Core i5-2500K	Intel Core i5-2300	Intel Core i5-750	Intel Core i5-661	Intel Core 2 Quad 9550
Tájékoztató ár	79 900 Ft	54 900 Ft	43 900 Ft	47 500 Ft	47 900 Ft	59 900 Ft
Műszaki adatok						
Kódnév, gyártástechnológia, foglalat	Sandy Bridge, 32 nm, LGA1155	Sandy Bridge, 32 nm, LGA1155	Sandy Bridge, 32 nm, LGA1155	Lynnfield, 45 nm, LGA1156	Clarkdale, 32 nm, LGA1156	Yorkfield, 45 nm, LGA775
CPU magok/szálak	4/8	4/4	4/4	4/4	2/4	4/4
Szorzó (Min-Max/Turbó mód)	16-34/38x	16-33/37x	16-28/31x	9-20/24x	9-25/27x	6-8,5x/n.a.
CPU órajele (Alap/Turbó mód)	3,4/3,8 GHz	3,3/3,7 GHz	2,8/3,1 GHz	2,67/3,2 GHz	3,33/3,6 GHz	2,83 GHz/n.a.
L2/L3 (LLC) cache	1/8 MB	1/6 MB	1/6 MB	1/8 MB	0,5/4 MB	12 MB/n.a.
Maximális fogyasztás (TDP)	95 watt	95 watt	95 watt	95 watt	87 watt	95 watt
Mérési eredmények						
3DMark Vantage CPU	23910 pont	17690 pont	14992 pont	12770 pont	10145 pont	8371 pont
3DMark 11 Performance	P4334 pont	P4268 pont	P4221 pont	P4088 pont	P3877 pont	P3913 pont
Cinebench R11.5	6,92 pont	5,47 pont	4,65 pont	3,79 pont	2,91 pont	2,47 pont
Crysis CPU 800, LQ	253,2 fps	242,8 fps	235,3 fps	219,4 fps	169,6 fps	139,7 fps
MainConcept H.264 main tömörítés*	513 s	536 s	629 s	699 s	829 s	1958 s
PCMark Vantage x64	16608 pont	15544 pont	14758 pont	12544 pont	13014 pont	9287 pont
PCMark Vantage x64 RAM	11831 pont	11771 pont	11253 pont	10461 pont	8651 pont	8751 pont
Resident Evil 5 800, LQ	179,5 fps	169,8 fps	151 fps	133,3 fps	111,1 fps	82,3 fps
WinRAR	3547 kB/s	3314 kB/s	3086 kB/s	2991 kB/s	2064 kB/s	2051 kB/s
Rendszerfogyasztás (Min/Max)*	67/289 watt	67/286 watt	63/284 watt	74/285 watt	66/271 watt	98/327 watt

*: kisebb érték a jobb

van az egykoron még L3 cache-nek hívott, mára viszont LLC-nek átkeresztelt gyorsítótárhoz. Ennek a Last Level Cache-nek a segítségével kapcsolja össze a Ring Bus a magokat, a GPU-t és a többi vezérlőt tömörítő System Agentet is, továbbá ez utóbbi felelős az egész belső rendszer szervezéséért is. A megoldásnak rengeteg előnye van: először is ezt a kapcsolatot egy időben akár több egység is használhatja, továbbá mivel az LLC-hez kapcsolódnak az egységek, a kommunikáció és a közös adatfelhasználás is sokkal hatékonyabb.

Mindemellett a magok belső felépítésében is komoly változásokat vittek véghez az Intel mérnökei. A Nehalem alapokra épülő Sandy Bridge magok új, fejlettebb és hatékonyabb utasításdekódoló egységeket kaptak, valamint a SIMD lebegőpontos műveletekért felelős SSE egységet felváltották az AVX-szel (Advanced Vector Extensions), ami immáron 256 bit széles adatokkal is egyetlen órajel alatt végez.

Az előző generációknál már befutott Turbó mód is 2.0-s stádiumba lépett. Ésszerű fejlesztés, hogy a turbó bekapcsolásakor a processzor nem egy meghatározott, a terhelt magok számától függő, magasabb órajelre kapcsol, hanem ennél sokkal nagyobb sebességet enged meg a vezérlés, hiszen alapjáratról felgyorsulva még eltart jó néhány másodpercig, amíg a maximális TDP-t meghaladó teljesítményfelvétel gondot okozhatna. Ezt az új VRM áramkörök teszik lehetővé, ami miatt (többek között) szükséges volt egy új foglalat és platform bevezetése. A processzorba szerelt érzékelők a fogyasztás és hőmérséklet monitorozásával pontosan tudják, meddig lehet a CPU-t az adott rendszerben túlpörgetni. A második generációs Core i CPU-knál így van egy fix turbó mód, ami az eddig megismert módon működik, valamint egy dinamikus turbó is, ami a turbó aktiválása utáni első pillanatokban aktiválódik. Fontos újdonság, hogy nem csupán a processzormagok, de immáron az integrált GPU is megkapta ezt a túlpörgetési lehetőséget. A Turbó mód 2.0 érdekessége, hogy BIOS-ból a gyártók aprólékosan szabályozhatják az egyes szinteket, vagyis elképzelhető, hogy egy jobb BIOS-szal és felépítéssel rendelkező alaplapban vagy notebookban ugyanaz a Core i processzor jobban teljesít, mint egy olcsó és gyengébb minőségű rendszerben.

A SANDY BRIDGE PROCESSZORBA INTEGRÁLT GRAFIKUS VEZÉRLŐT MÁR NEM SZABAD KINEVETNI AKKOR SEM, HA DIRECTX 10.1-ES 3D GYORSÍTÁSRA KERÜL SOR

INTEGRÁLT GPU, AMIT KOMOLYAN KELL VENNI

Nem csupán attól érdekes az integrált GPU, hogy a CPU-val egy lapkára került. A Ring busz és a direkt elérésű LLC által biztosított villámgyors kapcsolat adott okot arra, hogy az Intel többé nem GMA-nak nevezi grafikus vezérlőjét, hanem Intel Processor Graphics-nak. A HD 2000-es modell 6, a HD 3000-es 12 Execution Unitot tartalmaz, ami a GPU-knál a shader egységnek felel meg. Az alacsony szám ne tévesszen meg senkit, az Intel shaderei komplexek és egy GeForce vagy Radeon shader teljesítményének többszörösére képesek.

A mérési eredmények is az Intel álláspontját támasztják alá: a Sandy Bridge processzorba integrált grafikus vezérlőt már nem szabad kinevetni akkor sem, ha DirectX 10.1-es 3D gyorsításra kerül sor, ugyanis elődeinél akár 2-3× nagyobb sebességre képes, a driverek megbízhatóan támogatják a játékokat, és ez még csak a kezdet. Az Intel HD Graphics 2000/3000 fejlett videodekódoló modult is kapott, támogatja a HDMI 1.4 és DisplayPort kimeneteket, az InTru 3D-vel a 3D-s Blu-ray lejátszást, a 1080p-s WiDi-t (Intel Wireless Display) és egy úgynevezett QuickSync egységet is rejt magában.

MEGLEPŐ TÉNYEK A SANDY BRIDGE-RŐL

A nyers technikai adatokat más szemszögből nézve érdekes és mulatságos tényeket lehet kijelenteni az Intel új processzoráról, amelyek jól mutatják a processzor- és gyártástechnológia fejlettségi szintjét.

HA EGY AUTÓNAK annyi alkotóeleme lenne, mint egy Core i CPU-nak (kb. 30 ezer vs. 1 milliárd), a jelenlegi technológiával 114 évig készülne egyetlen autó.

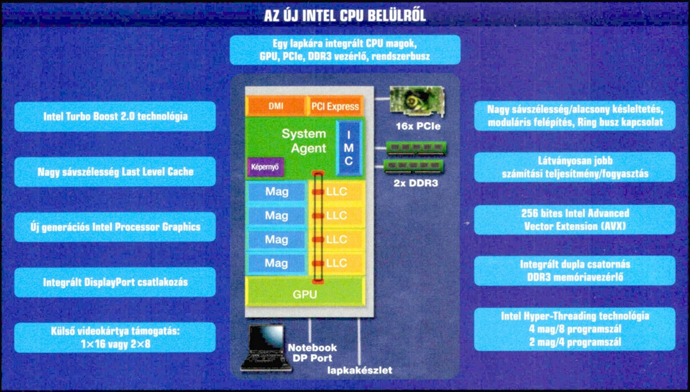
HA A SANDY BRIDGE PROCESSZOR egy ország lenne, a tranzisztorok pedig az állampolgárai, a harmadik legnépesebb ország lenne a világon Kína és India mögött.

HA LAKÁSONKÉNT kb. 30 lámpakapcsolóval számolunk, az új CPU-nak egyetlen nanomásodperc kéne ahhoz, hogy teljes Amerika minden lámpakapcsolóját felkapcsolja (kb. 3,57 milliárd).

EGY 32 NM-ES TRANZISZTOR másodpercenként 300 milliárdszor képes kapcsolni. Egy embernek ehhez 4 ezer évre lenne szüksége.

AZ INTEL ELSŐ, 1971-es 4004 CPU-jával összehasonlítva a Sandy Bridge 4000x gyorsabb és ehhez 4000x kevesebb energiára van szüksége. A tranzisztorra vetített ár százezred részére csökkent.

HA EGY BOEING 767-ES régi és új változata között akkora különbség lenne, mint a Sandy Bridge és az előző generációs Core i CPU között, az eddigi 2 órás repülőút 1 órával rövidebb lenne.



Ez utóbbi nem csupán a videojelfolyamok dekódolásáért, hanem kódolásáért is felelős, vagyis megfelelő programmal (például CyberLink MediaEspresso, ArcSoft MediaConverter stb.) az ártatlannak látszó Intel HD Graphics vezérlő Radeon/GeForce GPU-kat megszégyenítő sebességgel képes be- vagy áttömöríteni videóinkat.

S hogy mindez ne fogyasszon feleslegesen sokat, a GPU is megkapta a turbó módot (az asztali és a mobil CPU-knál is), vagyis a TDP és terhelés függvényében akár 1350 MHz-ig is emelkedhet a grafikus mag órajele. Ez a sebesség pedig éppen elegendő ahhoz, hogy az új Sandy Bridge CPU-kba integrált videovezérlővel már nyugodtan elindíthassunk akár komolyabb grafikával rendelkező játékokat is (például WoW, FiFA, NFS, StarCraft 2, HAWX, Sims, Resident Evil stb.), és 720p körüli felbontásban, közepes részletesség mellett élvezhető FPS-t kapjunk. Persze még a HD 3000 sem képes kiváltani egy alsókategóriás Radeont vagy GeForce-ot (például egy HD5670-

AZ LGA775-ÖS CORE 2-ES CSALÁDNAK TÖBBÉ NINCSEN KERESNIVALÓJA A PIACON, A MÁSODIK GENERÁCIÓS, LGA1155-ÖS CORE I PLATFORM SOKKAL TÖBBET NYÚJT

et vagy GT240-et), de az ezek alatt lévő kártyák létjogosultságát általános felhasználás mellett bizony megkérdőjelezi.

TUNING, DE CSAK HA FIZETÜNK ÉRTE

A nyilvánvalóan nagyobb sebesség mellett még temérdek előny származik abból, hogy ilyen szorosan összekapcsolták az egyes modulokat, ám egy nagy hátrányt is meg kell említenünk: az eddig olyan könnyedén megvalósítható órajelemelés immáron a múlté: a BCLK-t (Base Clock) csupán pár MHz-cel emelhetjük, mivel ez minden egyes vezérlőre kihatással van, a processzoron belüli szorzók fixek. Ez alól a K-szériás CPU-k a kivételek, amiknél megfelelő P67-es alaplapokban az osztásokat és szorzókat tetszőlegesen megváltoztathatjuk. Persze a K szériás modellekért felárat kér a gyártó (igaz, megéri, hiszen H67-es lapban ezért HD 2000-es helyett 3000-es GPU-t kapunk).

EGY NAGY LÉPÉS ELŐRE

Sokan vannak és lesznek, akik élesen kritizálják majd az Intelt a Sandy Bridge-Clarkdale (LGA1155-LGA1156) inkompatibilitása miatt, ennek ellenére a Sandy Bridge jött, láttuk, és minket meggyőzött. A roppant hasznos fejlesztések, az elődeinél még jobb számítási teljesítmény/fogyasztás mutató és az elérhető árak mellett jövőbe mutató szolgáltatásokat és egy vártnál erősebb integrált videovezérlőt is kapunk. A táblázatból jól látható, az LGA775-ös Core 2-es családnak többé nincsen keresnivalója a piacon, azonos áron vagy akár olcsóbban a második generációs, LGA1155-ös Core i platform sokkal többet nyújt. A kiváló sebesség pedig várhatóan még tovább javul a későbbiekben, ahogy a szoftverfejlesztők optimalizálják programjaikat az AVX-re, illetve a Sandy Bridge-dzsel (végre Intel oldalon is) megfizethetővé vált négymagos felépítésre.

S mit kapunk az induláskor? Januárban összesen 29-féle Sandy Bridge mobil és asztali PC-be való processzort dob piacra az Intel, amiket több új modell követ az elkövetkezendő hónapokban. Ezekhez P67-es (tuning és több VGA támogatása) és H67-es (integrált VGA kivezetések) chipkészlet tartozik, a cél pedig a középkategória teljes leváltása, vagyis ha nem is azonnal, de lassan elbúcsúzhatunk az LGA775 és LGA1156-os platformoktól. Noha egy új Core i7-es CPU is érkezett 2600-as jelöléssel, a felsőkategóriás LGA1366 Core i7-ek uralkodása töretlen.

Tesztrendszerek: ASUS P8P67 Deluxe, ASUS Maximus III Gene, ASUS P5E3 Premium, 2x 2GB Kingston HyperX DDR3-2133 RAM, ASUS EAH5870 VGA, Kingston SSDNow V100 128 GB SSD, Windows 7 Ultimate x64

ÚJ PLATFORM – ÚJ CHIPKÉSZLETEK

A Sandy Bridge processzorok új Intel platformot igényelnek, amihez két chipkészlet készült: a P67-es és a H67-es. A kétféle, igazából déli hídként funkcionáló chip (egychipes lapkakészlet) közti eltérés minimális. A P67 esetében több tuningszolgáltatást és a CPU-ba integrált PCIe 2.0 x16 vezérlő leosztásának lehetőségét kapjuk, míg a H67-tel a CPU-ba integrált Intel HD Graphics vezérlőt használhatjuk ki.
Az előző, P55/H55-höz képest újdonság a két darab SATA6G-s vezérlő, ami mellé további 4 SATA3G-t pakoltak a tervezők, valamint kettővel tovább növelték az USB 2.0 csatlakozások számát is. Sajnos lassú indulása miatt az USB 3.0 támogatást továbbra is külön chippel kell megoldaniuk az alaplapgyártóknak, de szerencsére ma már ez nem luxus.

Mindezeknél sokkal fontosabb fejlesztés a sávszélességek megnövelése. A CPU-chipkészlet közti DMI 2.0 busz immáron 20 Gbit/s-os sebességre képes, a déli hídba integrált PCI Express vezérlő pedig 2.0-s szabvány mellett akár 8 darab x1-es vonalat is kezel. A többi vezérlő a szokásos (pl. LAN, audio stb.), viszont többé a PCI nem natív építőeleme az Intel chipkészleteinek.

INTEGRÁLT VGA JÁTÉKOSOKNAK?

Következő számunkban alaposan utánajárunk annak, hogy mennyi igaz abból, amit az Intel büszkén és magabiztosan állít az új generációs processzorok kapcsán: „A Sandy Bridge Processor Graphics GPU 3D-s teljesítménye hétvégi játékosoknak tökéletesen elegendő”.

LOGITECH G930

írta: Martinm

Próbálta már valaki is beleélni magát a csata hevébe hang nélkül? Lehet bármilyen jó hardverünk, ha egy kicsi dobozhangfal vagy „pár százas" fejhallgató felelős a hangvisszaadásért, az élmény egyenlő lesz a nullával. Mindezektől fényévnyi távolságra található a Logitech új G-szériás fejhallgatója. A G930 már kinézetre is abszolút felsőkategóriás headset (fejhallgató+mikrofon), ahogy szolgáltatásai és hangminősége is ebbe a régióba tartoznak. A játékosoknak tervezett nagyméretű – de az elforgatható hangszóróknak, a pántnak és a párnáknak köszönhetően kényelmes – fülesre három makrózható G gomb került, amiket tetszőlegesen felprogramozhatunk. A G930 Dolby Headphone technológiával 7.1-es hangzást képes nyújtani virtuálisan, ami jól jöhet néhány játékban, de szerencsére könnyedén le is kapcsolható. Kapunk sztereó jelet térhangzásúvá bővítő Dolby Pro Logic II technológiát is, amit ugyancsak lekapcsolhatunk. Mi játék közben meg voltunk elégedve a virtuális térhangzással, valóban kaptunk némi hasznos pluszt a sztereóhoz képest, de sztereó üzemmódban még tisztábban és erőteljesebben szólt a G930. Ehhez két darab, 40 mm-es neodímium hangszórót használ a füles. Ha nem is hozza a drága sztereó hifi fülesek minőségét, nagyon közel van hozzájuk.

Mivel headsetről van szó, mikrofont is kapunk, amit lehajtásra aktiválhatunk. Ezt zajszűréssel is ellátták, emellett a fülesen lévő gombbal némíthatjuk is (erről a kar végén lévő piros LED ad visszajelzést). A G930 fülhallgatót telepíteni is kell, mivel nem a meglévő hangkártyánkhoz kapcsolódik a megszokott 3,5-es jack dugóval, hanem saját USB-s vevőegysége van, amivel 12 méteres távolságban, tömörítésmentes, 2,4 GHz-es vezeték nélküli technológia segítségével kommunikál. A telepítés Plug'n'Play, semmiféle szoftverre nincsen szükség az alapfunkciók kihasználásához, de hátránya, hogy konzolokhoz nem használható. Ahhoz, hogy minden szolgáltatást elérjünk, szükségünk lesz a Logitech kezelőprogramjára, aminek használata melegen ajánlott, ráadásul egyszerű is.

A zsinór nélküli üzem egy feltöltéssel nagyjából 10 óráig élvezhető, ezután a mellékelt USB kábellel csatlakoztatnunk kell a géphez a G930-at kb. 2,5 órára (ez csak töltésre szolgál).

9.1

Eszköz
Headset
Info
www.logitech.hu
Ár
47 700 Ft

GIGABYTE P67A-UD4

Még teljesen friss az Intel LGA1155-ös platformja, de máris rengeteg Gigabyte alaplap közül válogathatunk, melyekből mi ezúttal a középkategóriás UD4-es modellt választottuk ki. Ahogy azt már az LGA1156-os, első generációs Core i szériánál megszoktuk, itt is egychipes lapkakészletről van szó, vagyis mindössze egyetlen, déli hídként operáló Intel P67-es chipet találunk az UD4-es lapon. P szériáról van szó, így hátlapi monitorkimenetek hiányában a CPU-ba integrált grafikus vezérlőt nem tudjuk kihasználni, ezzel szemben a lap kiválóan alkalmas az új Core i processzorok túlpörgetésére, illetve támogatja az AMD CrossFire X és az NVIDIA SLI technológiákat (PCIe 2.0 x8-x8 leosztásban). Fontos szolgáltatás a memóriatuning, amit a Gigabyte hivatalosan 2133 MHz-ig támogat megfelelő (XMP-s) modulokkal, de persze ennél feljebb is mehetünk. A háttértárakhoz 2 darab natív SATA6G-s és 4 SATA3G-s csatlakozást használhatunk a P67-es chipnek köszönhetően, amit a gyártó kiegészített még két eSATA6G-vel. Az USB csatlakozások száma is meggyőző: a chipkészlet 14 USB 2.0-t biztosít, a Renesas chip pedig ehhez ad további 4 darab USB 3.0 csatlakozást (ebből kettő alaplapi, amihez sajnos nem jár hátlapi kivezetés). A Gigabyte saját extrái közül minden, az előző generációnál megismert szolgáltatást (Dual BIOS, Smart6, EasyTune, DES2 stb.) megkapunk, plusz új szolgáltatások is kerültek a kalapba. Ilyen például a 3 TB vagy annál nagyobb HDD-ket natívan (vagyis akár boot drive-ként is) támogató BIOS, amire hamarosan egyre több felhasználónak lehet majd szüksége.
Tesztünk során kiválóan teljesített az alaplap, noha a bétás BIOS miatt a memóriatuning során akadt némi problémánk. Ezt leszámítva a lap mindvégig stabilan futott, kihozta a Core i5-2300-as CPU-ból a maximumot, és a Radeon HD5870-nel, valamint egy V100-as Kingston SSD-vel párosítva minden tesztben kiváló eredményeket ért el (3DMark11 Perf: P4200, CineBench: 4,64). Az új lap koromfekete színe kifejezetten tetszett (noha megtévesztő a DIMM foglalatoknál), a 12+2-es, megnövelt hatékonyságú VRM is kifejezetten előnyös újdonság, viszont hiányoltuk az alaplapi kapcsolókat, néhány felhasználónak a foglalatok kiosztásával lehet gondja (különösen 2 VGA esetén), és sajnos nem kapunk új generációs UEFI BIOS-t sem.

9.3

Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
bevezetés alatt

Ez várható

SZÍNES E-KÖNYV OLVASÓK, OLED KIJELZŐS TÉVÉK ÉS A WINDOWS 8 ELSŐ BÉTÁJA: A PC GURU MOST 25 OLYAN ÚJDONSÁGOT MUTAT BE NEKTEK, AMELYEK A JÖVŐ ÉVBEN FORRADALMASÍTHATJÁK AZ IT-T.

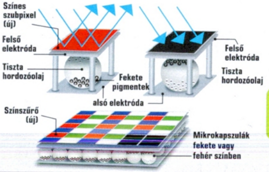
1
SZÍNES KIJELZŐK AZ E-KÖNYV OLVASÓKNAK

A multimédiás tartalmak lejátszására is képes, színes kijelzős táblagépek miatt a mai digitális könyvolvasóknak is alaposan át kell alakulniuk. Az E Ink új, Triton kódnevű színes kijelzőjével (képünkön) lehet, hogy sikerül majd visszaszerezniük az elveszített piaci részesedést azzal, hogy végre a magazinokat és a képeskönyveket színesben is elolvashatjuk.

Ha minden a tervek szerint halad, 2011-ben az Amazon is elkészül a Kindle színes változatával. Bár a dedikált könyvolvasók a tabletek mellett továbbra is csak egy speciális igényt elégítenek ki, a vásárlók elvesztésétől már nem kell tartaniuk: a New York Times bestseller-listáján található könyvek mindegyike digitális formában is elérhető.

ÍGY MŰKÖDIK A SZÍNES E INK

A Triton technológia a mikrokapszulás technológiát egy színes szűrővel egészíti ki - ezzel a fehér színű pixelekből alapszínű (R-G-B) pixeleket kapunk.



2
CÉLBA ÉR AZ ANDROID

Egy évvel ezelőtt még csak az okostelefonok 3,5 százaléka használta a Google Android operációs rendszerét, ma pedig már minden negyedik erre épül – és ez még csak a kezdet! A siker oka egyszerű: a gyártók ingyenesen, licencdíjak nélkül használhatják az OS-t, a felhasználók pedig egy gyors, könnyen kezelhető, folyamatosan továbbfejlesztett mobil OS-t kapnak. Jövőre az Android Marketen elérhető alkalmazások száma az előrejelzések szerint átlépi a félmilliós határt, a tabletgépek iránti kereslet pedig az Android 3.0-t viszi majd előbbre. A Nokia és az Intel által támogatott MeeGo emellett még labdába sem rúg.

3
NFC ÉS 3D A TELEFONOKBAN

Eddig is folyamatosan nőtt az okostelefonok aránya az eladott készülékek között, de 2011-re még az is elképzelhető, hogy minden harmadik eladott mobil ilyen kategóriába tartozik majd. A Japánban már sikeres rövidtávú adatátviteli technológia, az NFC (Near Field Communications) lehetővé teszi majd, hogy telefonunkkal fizessünk a boltokban (erre már manapság is van lehetőség, csak egyelőre kissé bonyolultabb módon), a tömegközlekedési járműveken vagy bárhol máshol. A Wi-Fi Directnek nevezett új protokoll elavulttá teheti a Bluetooth-t, hiszen hússzor gyorsabb adatátviteli sebességet kínál, a mobilnetet pedig az LTE hálózat gyorsítja fel többszörösére. A mobiltelefonok hardvere is egyre erősebb lesz, elterjednek a többmagos processzorok (Qualcomm, NVIDIA), és megjelennek a szemüveg nélkül is 3D-s képet adó mobilkijelzők – bár a kis méret és felbontás miatt egyelőre csak kisebb méretekben. A felső kategóriás mobilok között alapértelmezett lesz az OLED érintőképernyő.

4
A MOBILOS NAVIGÁCIÓ DIADALA

Az androidos és a Windows Phone 7-es készülékek mindegyike rendelkezik már GPS-szel, és sokuk még navigációs szoftverrel is – a Nokia pedig komplett ingyenes megoldást kínál. A PNA-gyártóknak veszteségeiket saját navigációs programok gyártásával kell kompenzálniuk, ez azonban tovább csökkenti az esélyeiket a túlélésre. Jó példa erre a Navigon, aminek a szoftvere képes a mobiltelefon kamerája által látott képre rávetíteni az érdekes helyekre vonatkozó információkat. A másik érezhető változást az előfizetők mozgását felhasználó dugóelkerülő rendszerek elterjedése okozza majd.

2011-ben

Táblák és okostelefonok

A KLASSZIKUS NETBOOKOK

A netbookok egyre kevésbé népszerűek – lassan már csak a bloggerek és pár professzionális felhasználó keresi őket. A Google Chrome nevű, web-alapú operációs rendszere azonban újra fellendítheti irántuk a keresletet, bár egyáltalán nem biztos, hogy az OS-sel sikerül legyőzni a táblagépeket.

5

NOTEBOOKOK KÉT OS-SEL ÉS 3D-VEL

A hagyományos noteszgépek iránti igény tovább növekszik – a piackutatók 15-20 százalékra számítanak, egyes nagy gyártók pedig még ennél is többre. Sok új modell már 3D-s kijelzővel jelenik meg, aminek játékok és filmnézés során látjuk hasznát. Sikeresek lesznek a dual-bootos rendszerek is, különösen a Windows–Android kombinációval: a gyártónak a második rendszer nem kerül semmibe, a felhasználó pedig egy kevesebb energiát fogyasztó, gyorsabban elinduló gépet kap. Ilyen notebookok persze már ma is vannak, általában egyszerűbb Linux változatokkal működnek.

6

A TÁBLAGÉPEK ELÖNTIK A PIACOT

Az Apple 2010-ben forradalmasította a táblagépek piacát. A következő években számtalan versenytárs jelenik majd meg, amelyek alapvetően az operációs rendszerben és az általuk nyújtott plusz szolgáltatásokban különböznek majd. Lesznek kihúzható QWERTY billentyűzettel rendelkező változatok és olyanok is, amelyek Bluetooth kapcsolaton keresztül az otthoni házimozirendszerre is kapcsolódhatnak majd. A legtöbb modell 7 vagy 10 col méretű kijelzőt kap, és ugyan kezdetben még az LCD marad a leggyakoribb képernyő-technológia, később már az OLED is népszerűvé válik. Bár a legnagyobb szerep alighanem az Androidnak jut 2011-ben, jócskán találhatunk majd Windows 7-re épülő táblagépeket is. Ezek közül azonban csak az Intel Oak Trail platformjára épülő változatok üzemideje lesz elfogadható. A Windows 7 legnagyobb problémája azonban, hogy kezelőfelületét egérre és billentyűzetre optimalizálták – ezt teljesen lecserélni pedig nem lehet. Az Apple persze emiatt amúgy sem aggódna, hiszen már régóta az iPad 2-n dolgozik.

7

A WINDOWS MOBILE VISSZAVÁG

A Windows Phone 7 bejelentésével a Microsoft újra megpróbál labdába rúgni az okostelefonok piacán. Bár a korábbi Windows Mobile verzió az utóbbi időben rengeteget vesztett népszerűségéből, az új operációs rendszerrel sikerül a fejlesztőket és a gyártókat is meggyőzni arról, hogy Redmond még szerepel a térképen. A HTC-től, Samsungtól és LG-től érkező készülékek ígéretesek, a letölthető alkalmazások száma egyre nő, az Xbox Live és a hasonló szolgáltatásoknak köszönhetően a Microsoft 2014-re az elemzők szerint akár a 10 százalékos piaci részesedést is elérheti.

3D és WEB-TV

8
A 3D TARTALMAK SZAPORODÁSA

A 3D televíziók ára ugyan még a komolyabb akciókban is magasan veri a sima készülékekét, de ez már nem sokáig marad így. 2011 során a 3D felár folyamatosan csökkenni fog. Ezzel szemben a 3D tartalom sokkal könnyebben és több helyről lesz elérhető, és nem lesz szükség hozzá a 2D anyagok „feljavítására". Például televíziócsatornákon is egyre gyakrabban lesz térhatású az adás, valamint a fényképezőgépek és videokamerák is csak növelni fogják a 3D álló- és mozgóképek számát. A legkomolyabb szerep azonban a konzolos és számítógépes játékokra hárul, mivel a programok többsége eredetileg is háromdimenziós, könnyedén elkápráztathatnak egy egész szobányi vendéget. Mivel a Toshiba már bemutatta az első autosztereoszkopikus, azaz szemüveg nélküli 3D tévét, a többi gyártó is előáll majd a maga változataival, bár csak prototípusokkal – tömeggyártásra még nem érdemes számítani. A projektortechnológia is fejlődni fog, ami leginkább az árak csökkenésében lesz majd tetten érhető.

FIZETŐS HDTV

A HDTV adások népszerűsége – nem túl meglepő módon – az egész világon nő, és ezt a trendet követi a HD adások száma is. A csatornák HD változatai azonban pénzt vesznek el a hagyományos adásoktól. A műsorszórók úgy látják, a helyzetet csak az oldaná meg, ha a HD tartalomért külön díjat kérnének, ám erősen kétséges, hogy a nézők többsége fizetne-e a reklámokkal telezsúfolt műsorok HD változatáért.

9
4K FELBONTÁS ÉS OLED KÉPERNYŐK

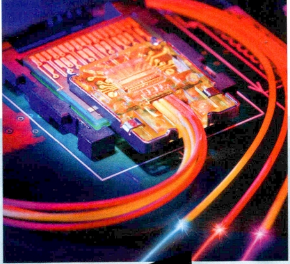
Egyre több tévékészülék várható új kijelzőtechnológiákkal. Az újítások egyik éllovasa az LG, amely hamarosan bemutatja az első 31 hüvelykes OLED-tévét. Az új panelek remek reakcióidejükkel és magas kontrasztjukkal sokat lendítenek majd a 3D fejlődésén is. Eközben más gyártók, például a Samsung, a 4K felbontású tévéken dolgoznak. A Full HD felbontás négyszerese ugyan remekül hangzik, ám néhány YouTube videón kívül egyelőre nem találni megfelelő felbontású tartalmat hozzá, így 2011-ben még nem várható a 4K készülékek sorozatgyártása.

10
TÉVÉMŰSORFORRÁS AZ INTERNET

Az internet nyújtotta televíziózás eddig megrekedt a műsorok P2P letöltésénél és a YouTube-on gombamód szaporodó, többségében nézhetetlen egyszemélyes csatornáknál. Azonban mostanra már hazánkban is megnézhető a weben néhány a kereskedelmi és közszolgálati műsorok közül. A Google TV ennél többről álmodik: a hagyományos tévéadások netesítéséről – persze megtartva az elmaradhatatlan netes videókeresést. Egyelőre a műsorgyártókkal küzd, de 2011 során várhatóan egyre komolyabb tényezővé válik majd mint műsorszolgáltató. A netes adást tévére közvetítő készülékek száma is nő: a PlayStation máris hozzáférést kínál több szolgáltatóhoz, köztük a Hulu-hoz is. Így talán arra is van esély, hogy jövőre az eddig „csak Amerikában" szolgáltatók felfedezik majd Európát, bár vélhetően előbb a nyugati felével kezdik. Az IPTV terjedésének és népszerűségének hála viszont akár egész Európában megjelenhet a DVB-IPTV szabvány és az ennek vételére képes televíziók.

11
MOZGÁSVEZÉRELT TV

A Kinecttel a Microsoft megmutatta, hogyan irányítható mozdulatokkal egy erre felkészített elektronikai eszköz. A tévégyártók is kapva kaptak az ötleten, hogy a távirányítóiktól viszolygókat is elérjék termékeikkel. A kezdetben megjelenő készülékekben még viszonylag egyszerű vezérlési sémák lesznek, jobbára kurzormozgatásra, egyfajta távoli érintőképernyőként. De később a kifinomultabb mozdulatfelismeréssel a tévék összes alapfunkciója kézmozdulatokkal irányíthatóvá válhat. Mindamellett nekünk azért vannak fenntartásaink azzal kapcsolatban, hogy a kényelmes távirányító-nyomogatást fárasztó hadonászásra cseréljük...



Asztali PC

MINDEN EGYBEN ÉRINTŐS PC-K

Van még hova fejlődnie a multitouch kijelzős all in one asztali PC-knek. A Windows 7 felhasználói felülete nem rossz, de az ujjkövetés még nem nevezhető tökéletesnek. A kijelzők érzékenysége sem hibátlan, de remélhetően jövőre látványos javulást hoznak az új technológiák.

15
A WINDOWS 8 ELSŐ BÉTÁJA

Bár hivatalosan csak 2012 őszén jelenik meg a Microsoft Windows 8, az első béta pontosan egy évvel előtte elérhető lesz. Főbb újdonságok az alaposan átdolgozott biztonsági vonal, valamint a jobb felhasználói interaktivitás. A tucatnyi szenzort tartalmazó PC-k képességeit teljes mértékben kihasználva a Win8-ban megjelenik az arc, hang, hely, helyzet, mozgás stb. felismerés, a PC-nk tudni fogja, merre vagyunk a szobában, és éppen milyen szolgáltatásokra lehet szükségünk. Fájljaink nagyobb biztonságba kerülnek, és a stabilitás érdekében az alkalmazások, rendszerelemek is jobban el lesznek különítve egymástól.

A másik kulcsszó a számítási felhő: például a Windows Tablet 8 folyamatos kapcsolatban lesz asztali gépünkkel, így minden eszközön azonos felületen és beállítások mellett dolgozhatunk. Központi felhasználói fiókokban fogjuk tárolni adatainkat, beállításainkat, és minden készüléken elérhető lesz az AppStore is. A sebesség is javul: az indításhoz kevesebb mint 1 másodpercre lesz szükség.

12
ÚJ CSATLAKOZÓK, NAGYOBB TÁRHELY

A LightPeak az eddigi leggyorsabb, optikai adatátviteli szabvány a PC-k világában. A sávszélesség 10 Gbit/s-nál kezdődik, és szinte bármi, monitor vagy akár egér csatlakoztatására alkalmas. A feleolyan gyors USB 3.0 is elterjed, köszönhetően az egyre több eszköznek és PC-nek. A megállíthatatlanul növekvő tárhelyigény végre kikényszeríti az alaplapgyártókból az UEFI BIOS alkalmazását. Az SSD-k ára megfeleződik, és elkészülnek az 1 TB-os modellek. A Bluetooth is veszélybe kerülhet: erről a WiGig és a TransferJet fog gondoskodni.

13
INTEGRÁLT GPU & MANY-CORE

Még épp csak elkezdődött az év, de máris megérkezett a világ első integrált CPU-GPU központi egysége, az Intel Sandy Bridge, aminek első tesztjét már ebben a számunkban olvashatjátok. Az AMD Fusion kódnév alatt készül saját megoldásával, a központi egységet pedig APU-nak (Accelerated Processing Unit) nevezi. A megoldás több előnnyel is jár: alacsonyabb fogyasztás, garantált kompatibilitás, alacsonyabb árak. A következő lépés már az SoC, vagyis az olyan rendszerchip, ami minden számítási egységet egyetlen lapkára/tokba tömörít. A 12 magos szerverprocesszorok megjelenésével az Intel már-már a Many-Core határait súrolja, ám az AMD várhatóan még ennél is tovább megy: az akár 16 magos Bulldozer processzor az év közepén alapjaiban új mikroarchitektúrát hoz az AMD platformokra. Az előrejelzések szerint 2011 végén érkezik a Knights Corner az Inteltől, 22 nm-en nem kevesebb mint 50 maggal. Mindehhez azonban a szoftverfejlesztőknek is alkalmazkodniuk kell.

14
LÉLEGZETELÁLLÍTÓ DIRECTX 11

Hihetetlenül gyors az új GeForce GTX 580, ám az utód, Kepler 300%-kal javítja a GigaFLOPS/watt mutatót. A gyorsulás egyik oka a gyártástechnológia cseréje 40 nm-ről 28 nm-re, a másik a tesszelációs egységek újratervezése. Az AMD 32 nm-es Radeon GPU-kkal indul harcba, aminél ugyancsak a tesszelációs teljesítmény többszörözése a cél. Erre szükség is van, mivel a 2011-ben megjelenő DX11-es játékok olyan, eddig soha nem tapasztalt, valósághű látványt ígérnek, amiknek a közelébe sem ér az Xbox és a PlayStation.

Fotó és videó

3D-S FÉNYKÉPEZŐGÉPEK

Bár egyre több gyártó készít 3D-s képek készítésére is alkalmas fényképezőgépeket, egyelőre nem tudjuk megítélni, hogy ezeknek mekkora sikere lesz a jövőben. Egyelőre a képek megtekintése nehézkes, általában szemüveg is kell hozzá, és végül: az állóképek esetében a harmadik dimenzió hatása kisebb, mint filmeknél és játékoknál.

INTELLIGENS SEGÍTSÉG A ZOOMHOZ

Az Assist gomb megnyomásával megnézhetjük, hogy mit láttunk, mielőtt a zoom segítségével belenagyítottunk volna a képbe. Így könnyebb beállítani a képkivágást.

16
CSÚCSMINŐSÉGŰ KOMPAKT KAMERÁK

A felsőkategóriás kompakt fényképezőgépek reneszánszukat élik: a távol-keleti gyártók nagy része egyre újabb és újabb modelleket dob piacra ebben a kategóriában. A készülékek egyre nagyobb képérzékelőkkel, jó minőségű objektívekkel érkeznek, így rosszabb fényviszonyok között is kontrasztos, zajmentes képet készíthetünk velük vaku használata nélkül. Kezelésük olyan hátsó érintőképernyővel történik, amely már a kiváló színhűségű AMOLED panelt használja a képek megjelenítésére, ebben is különbözve az olcsóbb kategóriás gépektől. Külső eszközök – vaku, keresők, konverterlencsék – csatlakoztatásával a fényképezőgépek tudása tetszés szerint bővíthető.

17
MÉG NAGYOBB ÁTFOGÁS A FELHASZNÁLÓKNAK

Mind a bridge-, mind pedig az utazózoom kategóriában a gyártók egyre nagyobb átfogású objektívekkel próbálják magukhoz csalogatni a vásárlókat. Az előbbi fényképezőgép-kategóriában idén még 35×-ös zoomnál tartunk, de jövőre megjelenhetnek az első 40×-es gépek is. A kisebb méretű utazózoom gépek között 2011 slágere a 15×-ös átfogás lehet.

18
GPS, HDR ÉS A TÖBBIEK MINDENKINEK

A vásárlók kegyeiért a gyártók egyre több különleges funkciót integrálnak kompakt fényképezőgépeikbe. Ilyen például a beépített projektor, amellyel a kész képeket azonnal nagy méretben nézhetjük vissza. A Samsung által „kitalált" második, a kamera elején elhelyezett kijelző az önarcképek készítésében segít, a HDR pedig különleges fényhatások visszaadását teszi lehetővé. A Casio egyes gépeiben a beépített GPS-t iránytű és mozgásérzékelők egészítik ki, így még akkor is képesek lesznek a fotók pontos elhelyezésére, ha nincs szabad égbolt a fejünk felett.

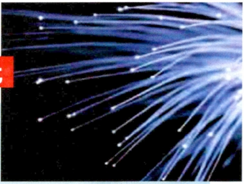
19
EGYRE NÉPSZERŰBB RENDSZERKAMERÁK

Különösen a tükörreflexes kamerák piacán kisebb piaci részesedéssel bíró gyártók – Sony, Panasonic, Samsung – fordulnak egyre inkább a cserélhető objektíves rendszerkamerák felé. Ezek a gépek könnyen hordozhatóak, így remekül megfelelnek az igazi pillanatfelvételekhez. A gombok, tárcsák szerepét egyre inkább a 3 colos érintőképernyők veszik át, így a szabadon kiválasztható fókuszpont és a többféle elmenthető beállítás is alapfelszereltség lesz. Folyamatosan javulnak a videofelvételi lehetőségek is: a Full HD (1080p) felvétel és a sztereó hangrögzítés alapértelmezetté válik, a képérzékelők mérete pedig meg fog egyezni a belépőszintű DSLR kamerákban használttal. A tükrök és a mechanikus zár elhagyásával a gépvázak mérete egyre jobban csökkenthető – hasonlóan az árakhoz. Ezen a két területen akár további 20-25 százalékos esés várható. Persze a kezelhetőség területén még mindig a nagyobb méretű és nehezebb DSLR gépeké az elsőbbség.

20
MÉG JOBB FILM DSLR-REL

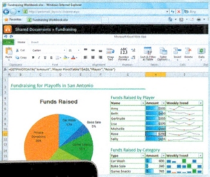
Egyre több gyártó kínálatában találhatunk Full HD felbontású videofelvételre képes DSLR fényképezőgépet. A kompaktabb méretű, belépőszintű modellekbe ráadásul egyre több funkciót emelnek át a hagyományos videokamerákból – például a Canon külső mikrofon csatlakoztatási lehetőségét. Sok új modellnél találkozhatunk kihajtható, forgatható kijelzővel is, ami a nehezebb felvételek elkészítésében segít. Mindez a kiegészítők piacát is beindította: különleges állványok, támaszok és a remegésmentes mozgatást lehetővé tevő szerkezetek is egyre olcsóbban megvásárolhatók.

Appok és internet



21
APP STORE MINDEN RENDSZERHEZ

Az Apple által kitalált, alkalmazások letöltésére szolgáló App store nem várt sikert hozott. Az eladások messze meghaladták a hagyományos értékesítési formákkal elérteket, ráadásul a hagyományos kereskedelmi lánc és az azzal járó költségek mellőzésével, így most számos cég igyekszik előállni saját netes boltjával. A Microsoft a következő operációs rendszeréhez, a Windows 8-hoz tervez Windows Store néven áruházat, de az Office 15 is megkapja a maga boltját, rögtön megjelenésekor. Az Amazon hamarosan nyit egy saját boltot Android platformhoz, a Kindle Store már elérhető az összes népszerű mobiltelefon platformra, míg a Mozilla és a Samsung többplatformos megoldása már a televíziókhoz is kínál majd letölthető appokat.



22
SPÓROLJUNK KÖZÖSSÉGI LEÉRTÉKELÉSEN

Egyre népszerűbbek a közösségi hálózatok, és egyre népszerűbbek a digitális leértékelések, sőt a telefonos helyzetmeghatározás is. A három elem kombinációja pl. Facebook vagy Four Square használatával pedig egyaránt hasznára lehet eladónak és vevőnek. A felhasználó belép egy boltba, vagy beül egy étterembe, és ezt persze közzé is teszi a hálózaton, amivel reklámozza a helyet – cserébe pedig némi kedvezményt kap.

MOBIL FIZETÉS

Egyre több helyen és alkalommal fizethetünk ugyan mobilunkról, de a módszer még nem egységes, ellenben gyakran bonyolult, ráadásul igen kevesen bíznak benne, hogy biztonságos, így a lehetőséget kihasználók száma elenyésző. A megoldást egy kidolgozott szabvány jelentheti, amely várhatóan az NFC (Near Field Communication) vezeték nélküli adatátviteli technológiára épül, amit a Google Nexus S és az iPhone 5 a hírek szerint már támogatni is fog.

23
MINDEN MINDIG ELÉRHETŐ A FELHŐKBEN

Egyre több és több cég igyekszik kihasználni a számítási és tárolási felhők lehetőségeit. A mobiltelefon-platformok készítői eddig is gondoskodtak megfelelő programokról adataink szinkronizálására számítógépünk és mobilunk között. Első lépésként ezt a feladatot már a neten keresztül is elvégezhetjük (ami adatmentési megoldásnak is megfelel). Második lépésként ezt bárhol megtehetjük majd Európában, bár ehhez szükség van a roamingdíjak eltörlésére és a mindenütt – például repülés közben is – elérhető internetkapcsolatra.

24
APP-ALAPÚ TECHNOLÓGIA

Az Appoknak hála az okostelefonok lassan mindenre alkalmasak lesznek: távirányítható lesz velük a tévé, a YouTube vagy akár a hálózatra kötött zenelejátszó, de helyettesíthetik a villanykapcsolót és a járművek vagy akár a lakás kulcsát is. A Skype alapú, vagy iPhone esetében face-time videobeszélgetés is egyre népszerűbb, mivel a kép- és hangminősége kiváló – ezzel fölöslegessé téve az idősebb rokonoknál csakis erre használt, ám jóval bonyolultabb noteszgép-webkamera kombinációt. A tévéműsor-adatfolyamok vételére és fizetős videóletöltésre is van már lehetőség a mobilokon, sőt, amelyik képes kapcsolódni a tévéhez HDMI-n keresztül, akár teljes médialejátszóként is használható. A közösségi oldalakat már rég elérhetjük telefonról, képeket is könnyen tölthetünk le a Faceboookról, vagy akár a FLickr-ről, amiket egyre több nyomtató képes számítógép nélkül, App-ból kinyomtatni. Divatba jöttek az egészségügyi alkalmazások is, amelyek – esetenként más, Bluetooth alapon kommunikáló eszközök segítségével – figyelik például a felhasználó mozgását, pulzusát, vérnyomását, légzését vagy akár stressz-szintjét.

25
HÚSSZOR GYORSABB INTERNET

Az üvegszálas és kábel-üvegszálas hibrid technológia lassan felváltja a hagyományosabb DSL kapcsolatokat, ami teljesen érthető, tekintve hogy sokkal gyorsabb annál. A jelenlegi csúcsajánlat 120 Mbit, az egykor elérhető sebesség tíz-hússzorosa. Az üvegszálas technológia azonban akár 1 Gbit/s sebességre is képes, ami újabb komoly ugrás lenne, ez azonban nem fog azonnal bekövetkezni. 2011 közepére-végére a jóslat max. 200 Mbit letöltési sebesség, de a jelenleginél sokkal magasabb, akár 100 Mbit/s feltöltési sebességgel párosítva.

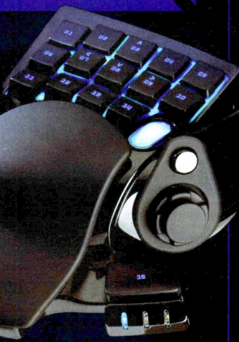
RAZER NOSTROMO

írta: Chris

Amióta csak léteznek FPS-ek, azóta nem sokat változtak az irányítási normák – legalábbis ami a PC-t illeti. Konzolokon ugye ott a kontroller, amit látva először nem nagyon hittük, hogy egyszer majd legalább olyan ügyességgel kezeljük, mint az egeret és a billentyűzetet, de idővel már ezek a vonalak is összemosódtak.

PC-n azóta több olyan hardvert is megismerhettünk, melyekkel a hardvergyártók igyekeztek könnyebbé tenni a játékosok életét, de igazán áttörő, forradalmi újdonságról még nem hallottunk. Nem csoda, hiszen a WASD gombkombinációhoz és az egérhez szokott játékost nagyon nehéz elszakítani bevált rendszerétől, hiszen azon mindig is mindent megtalált, amire szüksége volt. A jó játékos agya pillanatok alatt azonnal úgy mozdította ujjait, ahogyan azt a helyzet megkívánta, egerével hajszálpontosan céloz, billentyűzete pedig szinte szétesik, úgy kattog a keze alatt. Mi is jól tudtuk, hogy számunkra sem lesz könnyű az átállás, mikor kezünkbe vettük a Razer cég Nostromo berendezését, de örömmel vágtunk bele, hiszen annyira jól néz ki, és annyira kényelmesnek meg profinak tűnik az egész, hogy biztosra vesszük, ezzel tutira alázni fogunk mindenkit.

Ja, hogy mi is az a Nostromo? Alapvetően egy bal kézre állított WASD-t leváltó irányítószerkezet, ami a billentyűzetünk egy részének másolata. Csodaszépen világít, rettentő érzékeny és pontosan úgy illeszkedik a tenyerünkbe, mintha születésünktől kezdve annak támasztékát markolnánk. A következő kérdésetek talán az lehetne, hogy miért van erre szükség? Nos, mint bizonyára tudjátok, a modern FPS-ek rengeteget fejlődtek az évek folyamán. Eleinte még elég volt pár kurzorbillentyű és egy egér az irányításhoz, manapság pedig már a billentyűzet is kevés mondjuk egy Arma 2-höz, ahol külön gomb kell a kihajoláshoz, a közelharci támadáshoz, a gránáthajításhoz, a guggoláshoz, a lefekvéshez, a sprinteléshez, a járműbe beszálláshoz, az ugráláshoz és még ki tudja mihez. Leginkább itt mutatkozik meg a Nostromo sokoldalúsága (persze ez nem feltétlenül újdonság, a Belkinnek és a Logitechnek voltak már hasonló próbálkozásai): 14 billentyűgomb található csupán a tetején, valamint egy egérgörgető, illetve egy 8 irányú D-Pad. Minden egyes gomb pofonegyszerűen konfigurálható a telepítés után megjelenő vezérlőpulton, s az így készült beállításokat természetesen egyenként profilokba is menthetjük, hogy aztán minden játékhoz létrehozzuk a lehető legideálisabb kiosztást.



8.1

Eszköz
Billentyűzet
Info
eu.razerzone.com
Ár
kb. 14 000 Ft

A Nostromót elsőként a Bad Company 2-ben teszteltük. Miután pontosan beállítottuk a kívánt gombkiosztást, azonnal úgy éreztük, mintha csak ehhez a játékhoz találták volna ki a rendszert. Kisujjunk pillanatok alatt megtalálta a guggoláshoz szükséges kapcsolót, a WASD gombok pedig pontosan úgy működtek, ahogyan azt a billentyűzet esetében már megszokhattuk. A szerkezet oldalán található egy D-Pad is, aminek segítségével a játékokban szokásos fegyverválasztást érdemes rákonfigurálni. Bár ez a rendszer igényel egy kis időt, mire megszokjuk, előnye, hogy kezünket nem kell levenni a WASD-ről ahhoz, ahogy fel-felnyúlva a számbillentyűket nyomkodjuk, így idővel az eredmény értékes tized- vagy századmásodpercek formájában mutatkozik meg a játékban, ami gyakran jelent különbséget siker vagy kudarc között.

A termék egyetlen apró hibájának azt tartjuk, hogy bármennyire is sok a billentyű rajta, egy négy vagy öt gombból álló sor gyakran hiányzott a WASD-k felett, melyekre akár a funkcióbillentyűket vagy opcionálisan a számokat tehettük volna rá. Ettől függetlenül a Nostromo rendkívül jól szerepelt szerkesztőségünk FPS őrültjei között, akik most épp a World of Warcraftra kívánják beállítani azt.

RAZER MAMBA

írta: Miguel

Az embernek nincs könnyű dolga, ha egy harmincezer forintos egérről kell írnia, hiszen jó érzésű játékos ennyit inkább videokártyára vagy processzorra költ, nem egy beviteli eszközre. Azonban a Razer csúcstermékének számító Mamba esetében érdemes részletesen is megnézni, mit ajánl a külsőre is tetszetős csomag.

Az alkalmazott megoldások között akad olyan, ami ugyan hozza az elvárt magas minőséget, de ebben az árkategóriában nem luxus a jó tapintású műanyag borítás vagy a speciális kiképzésű, szinte végig törésvédett kábel, és az aranyozott USV-csatlakozó sem az, ami láttán belenyugszunk az árcédulán látott összegbe. Ami érdekes és nem megszokott még a high-end egerek körében sem: kedvünktől függően választhatunk, hogy vezetékkel vagy rádiós üzemmódban kívánjuk használni az eszközt. Két egyszerű mozdulattal kihúzhatjuk ugyanis a töltőállomás és a rádiós vevő szerepet betöltő dokkolóból a madzagot, és átdughatjuk közvetlenül az egérbe: egyrészt így sokkal gyorsabban tölt, másrészt jóval egyszerűbben szállítható a Mamba, ha (esztelen módon) LAN-partyra is magunkkal visszük. Apropó töltés: a kapott 800 mAh-s akkumulátor elméletileg 14 óra folyamatos játékot bír, de nekem nagyjából 10 óra után már azt jelezte, hogy ideje tölteni picit, ha nem akarok egy drága, de működésképtelen egérrel parádézni.

9.0

Eszköz
Egér
Info
eu.razerzone.com
Ár
31 000 Ft

Játék közben amúgy semmi zavarót vagy kellemetlent nem éreztem, sőt, egy idő után teljesen a kezemhez nőtt a saját keretprogramjával szelídíthető ragadozó. Nagyon részletesen személyre szabható, akár azt is elérhetjük, hogy jóformán megszakítás nélkül küldje az adatokat a gépnek, és bár az 1 ms hangzatos érték, igazából ezt előhozva sem táltosodtam meg játék közben – annyit viszont mindenképp el kell mondanom, hogy a teszt közben egyszer sem akadozott az eszköz, sem kábellel, sem anélkül, ami azért fontos szempont egy wireless egér esetén.

Továbbra sem érzem úgy, hogy 130 eurót megér a Razer zászlóshajója, az viszont biztos, hogy a Mamba simán dobogós a jelenleg kapható gamer egerek között – ha a csomagoláson meg az egyéb körítésen spórolva le lehetne nyomni 20 ezer forint környékére, még talán javasolnám is, hogy vegyétek meg.

RAZER NAGA

írta: Midnite_

Ami az autóversenyzőknek a kormány, a konzolosoknak meg a tematizált Xbox, az MMO játékosoknak az a gamer egér. A WoW-rajongók ráadásul saját igényeikre fejlesztett kütyüt kaptak a Razertől, a Naga fantázianevű egér személyében. (A név elvileg nem a WoW gonosz vízisárkányaitól jön, de kétségtelenül szép egybeesés.)

9.1

Eszköz
Egér
Info
eu.razerzone.com
Ár
kb. 20 000 Ft

Képeken nézegetve a Naga kissé ormótlan darabnak tűnik, pedig a valóságban meglepően kicsi és kényelmes, tökéletesen simul még a női tenyérbe is, ami a rengeteg nőnemű játékossal büszkélkedő WoW esetében fontos szempont. Formára csúnyácska darab, de a kéken pulzáló Razer logó és a világító gombok feldobják az amőba alakot. Sajnos a balkezesek nem járnak jól vele, hiszen meg kell tanulniuk kisujjal nyomogatni a bal oldali mélyedésben elhelyezett gombokat, de talán még nekik is megéri – az összesen 17 gombot szinte végtelen variációkban rendelhetjük hozzá bármilyen funkcióhoz, ami csak előfordul egy átlagos action baron. És ez a 17-es összlétszám, bárhogy szépítenénk is, csodálatosan sok. A Naga oldalán levő 12 számozott gomb nagyjából egy átlagtelefon billentyűzetének felel meg méretre és érzésre, könnyen reagálnak, tehát nyomogatás közben nem csúszkál félre az egész egér, pláne hogy a túloldalt kialakított mélyedésben még a kisujjunk is ellentámasztja. Az átlagos gamer hozzászokott, hogy a legfontosabb képességeket a billentyűzet kilenc számgombjához bindolva használja akció közben, illetve a mozgást is a WASD billentyűk nyomogatásával bonyolítja. Mivel a Nagának hála ezek közül már csak a mozgás marad a balkéz feladata, nem kell pillanatnyi szünetet sem tartanunk, a célpont kiválasztása, az aktuálisan használt képesség aktiválása és a mozgás egyszerre történhet, ami a taktikázást és koreográfiát igénylő raidek közben felbecsülhetetlen előnnyel jár. Mivel egy DPS, tank vagy healer is egyformán jól ki tudja használni, univerzálisnak is nevezhetjük. Hardcore egerészek számára a driver panelén finomhangolható szinten minden paraméter, de létezik hozzá letölthető Naga addon, amivel még egyszerűbb a WoW-hoz mappelni a kombinációkat. Az egyetlen szépséghibája, hogy hajlamos összeakadni más UI addonokkal, és rejtélyesnek tűnő módon elveszíteni pár funkciót, tehát probléma esetén a többi holmink közt kell keresni a ludast. Összességében viszont a Naga még mindig egy nagyon imba egér, ami bőven megéri az árát.

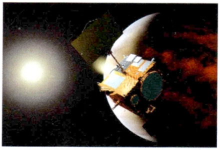
ÚJ HAJNAL A KELETI ÉGEN

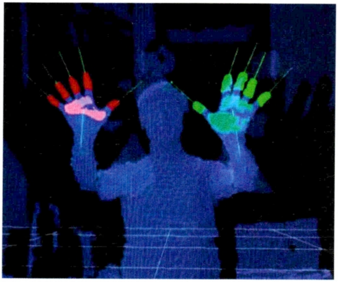
Akatsuki

Napjainkban egyre inkább egyértelművé válik, hogy 65 évvel a számára katasztrofális vereséggel végződő II. világháború befejezése után Japán többé nem elégszik meg a Szövetségesek által akkoron rákényszerített másodrendű státusszal. A szinte kizárólagos kitörési pontot sokáig a szárnyaló gazdaság jelentette, aztán jött a japán kultúra globális diadalmenete, amihez mostanság az elvesztett katonai potenciál csendes, de elszánt visszanyerése, és legújabban az űrkutatás terén elért sikerek is társulnak.

Habár 1970-ben az ázsiai országok közül épp Japán állított elsőként saját műholdat Föld körüli pályára, az USA-Oroszország-Kína trióhoz hasonló igazán látványos sikerek sokáig elkerülték a szigetországot. Nem sokat használt Japán „űrnagyhatalomként" történő elfogadásának az sem, hogy az 1998-as „Nozomi" Mars szonda küldetése egyértelmű kudarcot vallott. Idén viszont a Hayabusa misszió már egyértelmű győzelemnek minősült – a japán szondának elsőként sikerült mintát „hazahoznia" egy aszteorida (Itokawa) anyagából.

Most pedig az a „Planet-C Venus Climate Orbiter" (tisztességes nevén Akatsuki, vagyis Hajnal) szonda hivatott tovább öregbíteni a JAXA (Japan Aerospace Exploration Agency) hírnevét, amely 7 hónapos utazást követően épp a napokban érkezett meg céljához, Naprendszerünk második bolygójához. Az általános célját tekintve a Vénusz időjárását és klímáját megfigyelni hivatott, több mint 300 millió dolláros szonda többek közt olyan kérdésekre keresi a választ, mint hogy van-e a planétán jelentősebb vulkanikus aktivitás, milyen a felhőtakaró eloszlása, van-e villámlás, és hogy milyen a felszíni szelek intenzitása (amelyek sebessége a japán tudósok szerint a 350+ km/órát is elérheti). Ez utóbbi megfigyelések kapcsán egyúttal Takeshi Imamura elmélete is tesztelésre kerül, amely szerint a szelek extrém sebessége az ún. „szuper-rotáció" jelenségének köszönhető, és azok a Vénusz forgásával megegyező irányuknak köszönhetően gyorsulnak eredeti tempójuk hatvanszorosára.





MIRE (IGAZÁN) JÓ A KINECT?

Lebegő GUI, made by MIT

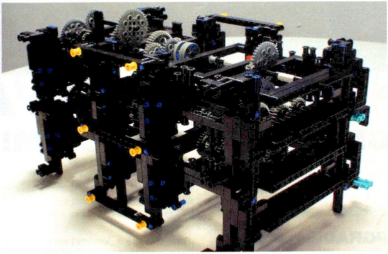
Tele a web (és az újságok) Microsoft Kinect bemutatókkal, így nekünk eszünk ágában sincs egy újabbal gazdagítani a tesztek végtelen sorát. Ellenben szeretnénk felhívni a figyelmet egy olyan fejlesztésre, amely számunkra érthetetlen módon nem az MS műhelyeiből, hanem az MIT (Massachusetts Institute of Technology) komputertudományi és mesterséges intelligencia laborjából (Computer Science and Artificial Intelligence Lab – CSAIL) került ki. Alapvetően egy olyan Kinect-alapú felhasználói interfészről van szó, amely a Steven Spielberg jegyezte „Különvélemény" című sci-fiben látott módon teszi lehetővé az objektumok manipulálását. A megodás négy sarokköve a ROS (ez egy nyílt forráskódú, kifejezetten robotok vezérlésére szánt meta-operációs rendszer) és a libfreenet (egy olyan alacsonyabb szintű API, amely egyrészt üzenetek Freenet kapcsolaton keresztül történő küldésére és fogadására, másrészt adatfolyamok olvasására és írására alkalmas), és értelemszerűen az Xbox 360 + Kinect páros (standard kiszerelés, semmi extra). Ezekre az alapokra építkezve „húzta fel" aztán Garratt Gallagher MIT kutató a maga „lebegő GUI-ját", amellyel az objektumok újraméretezése, mozgatása, forgatása, törlése, listázása, vagy épp más fiókba történő áthelyezése pusztán kéz- (és ujj)mozdulatok segítségével megoldható. Részünkről meg lennénk lepve, ha az MS nem „mozdulna rá" rögvest a derék Garratt fejlesztésére, bár persze az is elképzelhető, hogy az ilyesfajta funkcionalitást az Xbox 360-utód privilégiumának szeretnék fenntartani...

HŰTŐBORDA, MÁSKÉPP

Xi3 „Port"

Az egyre népszerűbb VIA EPIA, és a talán még népszerűbb ITX szabványra épülő mini PC-ket ma már senkinek sem kell bemutatni. Lassan ugyanez mondható el a vállalati IT-ben immár kb. 10 éve jelen lévő vékonykilensekről is – idén ezek közül pl. alkalmam nyílt megcsodálni egy olyan „konnektorba oltott" változatot is, ami a fali csatlakozóba (!) volt integrálva. A méretcsökkentésnek persze ára vagyon, ami legtöbbször a funkcionalitás drasztikus redukciójában érhető tetten, így ezeken a csöppségeken általában hiába keresnénk egy hálózati és egy-két USB portnál többet, a gyakran szélsőségesen gyenge processzorokról nem is szólva. Most viszont a Xi3 egy olyan megoldással állt elő, ami valamennyi fent említett problémát orvosolja: az alig 4 inch átmérőjű házba 2x eSATA, 6x USB, 2x audio, DisplayPort és Ethernet portot is sikerült bezsúfolni, úgy, hogy még egy tisztességes CPU-ra (AMD Athlon, akár 2,2 GHz-es órajellel) is futotta. Vagyis ezúttal nem kell non-interaktív homokórásat játszani a Intel Atommal. Külön érdekesség, hogy a kategóriájában elfogadható árúnak (kb. 850 USD) számító mini PC speciális kialakításának köszönhetően akár hűtőbordaként (!!!) is használható, vagyis gond nélkül felapplikálható egy normál méretű számítógép-komponensre.

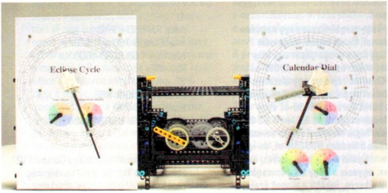
írta: Joshua

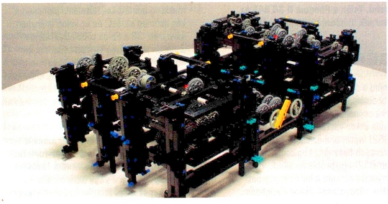


ANTIKÜTHÉRA MECHANIZMUS V2

Egy ókori analóg komputer LEGO-alapokon

Annak idején nem kis port vert fel a kb. az i.e II-I. század fordulójáról származó Antiküthéra Mechanizmus megtalálása, amely egyértelműen bebizonyította, hogy a tudósok már több mint két évezrede is képesek voltak olyan nagy bonyolultságú analóg számítógépek megalkotására, amelyekkel aztán akár összetett természeti jelenségeket is képesek voltak modellezni. Az „asztronómiai mindenesként" funkcionáló Antiküthéra Mechanizmus időközben számos tanulmány, könyv és dokumentumfilm témájául szolgált, most pedig az a pillanat is elérkezett, hogy egy komplex Lego installációt inspiráljon. Az elkövető egy bizonyos Andrew Carol (nem mellesleg az Apple-nél az OS X fejlesztésén dolgozó szoftverfejlesztő) volt, aki az eredeti fémalkatrészeket szabványos plasztik LEGO komponensekre cserélve építette újjá minden komputerek atyját. Andrew-nak mindazonáltal néhány kompromisszumot is kellett kötnie: a LEGO-nál alapértelmezett teljes körű modularitás miatt az alkatrészek száma kb. az eredeti duplájára emelkedett, így az utódban immár 110 fogaskerék és 7 differenciál található, míg az ősben „mindössze" 50-60 ill. 3-4. A funkcionalitás mindazonáltal nem sérült: az újjászületett Antiküthéra Mechanizmus mindjárt az első használatkor előre jelezte a térségben 2024-re várható napfogyatkozást – a modern asztronómiai megfigyelésekkel teljes összhangban.





Végre egy eszköz a mind gátlástalanabb mobilfelhasználók megfékezésére: a Chinavasion egy olyan digitális mobiltelefon-zavaró készüléket jelentett be, amely igazán diszkréten teszi a dolgát, lévén egy Marlboro cigarettásdoboznak álcázva (vajon fizetnek jogdíjat a kíniaik az amerikaiaknak, vagy épp fordítva?). Az eszköz amúgy jó láthatóan a nemes egyszerűség jegyében készült – semmi antenna, egyetlen (rejtett) ki/be kapcsológomb, ennek ellenére állítólag hatékonyan „lebírja" a GSM, DCS, PHS, és 3G készülékek többségét, anélkül, hogy más elektromos berendezések működését bármilyen módon is zavarná.

Az arcfelismerő képességekkel is felszerelt italautomaták immár jó ideje jelen vannak Japánban, igaz, korábban csupán a potenciális vásárló korát határozták meg ily módon, megóvandó a kiskorúakat az alkoholfogyasztástól. Most viszont a gépezetek már fogyasztási tanácsokkal is „segítik" a felhasználókat: nem- és kormeghatározást követően a gyártó méretes adatbázisára alapozva kísérlik meg minél jobban „belőni" az ízlésüket. Pl. a húszas éveik elején járó lányoknak az átlagosnál édesebb italok kerülnek felajánlásra – hogy pontosan milyenek, azt állítólag a napszak és a hőmérséklet is nagyban befolyásolja.

2010. december 10-én egy három szempontból is igazán történelmi „lövés" dördült el az USA haditengerészetének egyik kísérleti telepén: 1. a „lövés" energiája 33 megajoule volt, a megszokott érték sokszorosa; 2. a „lövés" utazási sebessége a hangsebesség ötszöröse (Mach 5+ !!!) volt; 3. a „lövés" nem is volt igazi lövés, mivel egy robbanószert nélkülöző elektromágneses ágyúból adták le. A kísérlet nyomán szakértők olyan, közel 200 kilométeres hatótávolságú, hasonló elven működő eszközök megjelenését valószínűsítik, amelyek szükségtelenné teszik a „hagyományos" robbanó- és vegyi anyagokra épülő lövedékeket használó ágyúkat, ezáltal paradigmaváltást hozva a haditechnika eme mostanáig meglehetősen konzervatívnak számító területére is.

Véleményünk szerint az iPhone és az iPad közötti egyetlen komoly különbség a kijelző mérete – most pedig ez is többé-kevésbé eltűnik a Hammacher Schlemmer fejlesztésének, az iPhone Screen Enlargernek köszönhetően. Mint ahogy azt neve is sejteti, az iPhoneKépernyőNagyobbító 7 inchesre hizlalja sokak kedvenc mobiljának képernyőjét, ráadásul a speciális dokkon keresztül tölteni is képes azt. Mondjuk addig már nem terjedt a gyártó invenciózussága, hogy billentyűzetet is mellékeljen az összeállításhoz, vagy – ne adj isten – az addicionális képernyőt is érintőképességekkel lássa el. Pedig – lássuk be – ez tenné igazán vonzó megoldása az ISE-t, enélkül csak egy újabb drága dokkoló megoldás…

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

PROCESSZORT VAGY VIDEOKÁRTYÁT?

Jelenlegi gépemen szeretnék újítani egy kicsit, csak nem tudom eldönteni, hogy VGA-t vagy CPU-t lenne érdemesebb vásárolnom. A gépem a következő:

Gigabyte GA-EP35-DS3
Intel Core2 Duo E8400 @ 3.60 GHz
3 GB memória
WD 320Gb AAKS
AMD Ati Radeon HD4890 1Gb
LG FullHD LED LCD @ 1920×1080

A gépet csak játékra használom, jelenleg Medal of Honorral játszom multiban, de megfordul a gépen minden stílusú játék. Azt szeretném, hogy HD felbontásban ne legyen gondom a játékok futtatásával, High beállításokon, és esetleges szűrők bekapcsolásakor sem. A CPU-k, amiket kinéztem:

– INTEL Core2 Quad Q9550 2.83GHz 775 BOX
– INTEL Core2 Quad Q9400 2.66GHz 775 BOX
– INTEL Core2 Quad Q8400 2.66GHz 775 BOX
A VGA-k, amiket kinéztem:
- HD5850, HD6850, HD6870, GTX460

Kérlek, segítsetek, mert egyik ismerősöm azt mondja, hogy CPU-t lenne érdemesebb újítani, a másik pedig azt, hogy a videokártyával többet nyernék teljesítményileg.

KOVÁCS ÁDÁM PÉTER

Kedves Ádám!
Én azzal az ismerősöddel értek egyet, aki a videokártya-vásárlásra próbál buzdítani. Bár az általad felsorolt processzorok mindegyike négymagos, a Q8400 például egy belépőszintű modell, kevés cache memóriával, a Q9400 sem sokkal erősebb, a Q9550 pedig már annyira drága, hogy én jó szívvel senkinek nem ajánlanám, hogy ennyi pénzt invesztáljon egy LGA775-ös rendszerbe. 3,6 GHz-en az E8400 simán kiszolgálja a mai játékok 90%-át, ellentétben a HD4890-nel, amelynél – mint tudjuk – létezik már jócskán gyorsabb VGA is. A ma kapható Radeonok közül a HD5770-nek felel meg a sebessége, így érdemes ettől felfelé nézelődni. A felsorolt kártyák közül én a HD6870 mellett tenném le a voksomat, hiszen ez képes csak annyi plusz teljesítményt biztosítani a mostani VGA-dhoz képest, amire már elismerően bólintasz, és nem érzed félig kidobott pénznek a ráfordított összeget.

VGA-UPGRADE

Szeretném tőletek megkérdezni, hogy egy Ati Radeon HD 5850 1GB DDR5 videokártya belemenne-e a gépembe?

Alaplap: Asrock k10n78fullhd-hSLI
Ram: 2 GB DDR2 800 MHz
Processzor: DualCore Amd Athlon X2 250, 3000 MHz
Videokártya: Nvidia Geforce 8200 512 MB (integrált)
Táp: Win Power ATX 450
HDD: 250 GB
Monitor: Asus VH222 LCD

Elbírná a táp az Ati Radeon HD 5850 1 GB-os videokártyát vagy kell bele vennem egy új tápot? Egy Chieftec 400-as jó választás, vagy jobbat tudtok mondani 7000 ezer forint környékén? A processzor kihajtaná a videokártyát? Ha nem, akkor tudnátok ajánlani egy négymagos procit, ami 30 000 forint körül van? U.i.: Nagyon jó az újság, csak így tovább!

EGY PC GURU-OLVASÓ!

Kedves Dávid!
A tápod lehet, hogy megbirkózna nagy nehezen a rá rótt feladattal, de én biztos, hogy nem kockáztatnék egy ilyen drága gépet egy alig 10 ezer forintos alkatrész miatt. A 400W-os belépő szintű Chieftec táp sem egy életbiztosítás, de kiindulási alapnak jó ötlet. Ha kapsz 12 ezer forint körül Corsair CX400-at vagy CX430-at, az lenne az igazi. Az Athlon II X2 250 biztos, hogy nem fogja kihajtani szinte semmilyen felbontásban a Radeon HD5850-et, de igencsak bele kellene nyúlni a bukszába ahhoz, hogy ezen változtass, ugyanis a négy mag önmagában nem garancia a sikerre, inkább a magas órajel és a sok cache memória az, amitől a játékok be szoktak gyorsulni. Talán a Phenom II X4 945 az, amit bátran mernék ajánlani az AMD-s vonalon.

BAL EGÉRGOMB

Szeretném a segítségedet kérni egy furcsa problémában. Termékeket is írok, de szerintem nem az a gond. Néhány hete (legalábbis akkor vettem észre először) a HP (G62) laptopomhoz csatlakoztatott (rendszeresen használt) Logitech MX518 egeremmel (?) egy probléma akadt: ha sokáig nyomva tartom a bal egérgombot (pl ablakok húzogatása), akkor elengedés után továbbra is „lenyomva marad", persze csak a gép szerint, az egérrel semmi gond. A touchpaddel és a touchpad alatti bal egérgombbal is ez a helyzet. Mi lehet a gond?

BENCE

Kedves Bence!
Első körben megpróbálnám frissíteni a touchpad driverét a HP beépített terméktámogatásért felelős szoftverével, ha ez sem oldja meg a gondot, akkor feltenném az MX518-hoz a SetPointot (hivatalos Logitech driver), esetleg kikapcsolnám azokat az egér/touchpad műveleteket, amelyekre abszolút nincs szükséged (mint pl. az ablakok húzogatása).

UPGRADE

Nemrég elgondolkodtam azon, hogy közel 4 éves konfigomat felfejlesztem egy kicsit. A régi gépem: ASUS P5N-E Sli lap, Core2 Duo E6300 proci, 2×2 GB DDR2 RAM. A videokártyám egy Gigabyte GTX 275, amit nem akarok még lecserélni. A gépet elsősorban játékra használjuk. Két konfigot néztem ki:

1.
Asus P7P55D-E PRO
Intel Core i5-760
Mushkin 4 GB DDR3-1600 Kit
kb.: 109e Ft
2.
Asus Sabertooth X58
Intel Core i7-950
Mushkin 6 GB DDR3-1600 Kit
kb.:147e Ft

Mindkét összeállításhoz egy Corsair F120 Force SSD-t (kb. 60 e Ft) tennék még hozzá. A kérdéseim:
1. Játékok, illetve egyéb programok esetén mekkora lenne a teljesítménykülönbség a két csomag között, és ez vajon arányban áll-e a kb. 38 e Ft-os többletköltséggel?
2. Vajon jelentősen tovább tudom majd használni a drágább konfigot, vagy nem lesz olyan nagy a különbség, hogy érdemes legyen rá áldozni a magasabb összeget?

VAKÁN PÉTER

Kedves Péter!
Játékok szempontjából sok értelme nincs a drágábbik konfigurációnak, a 38 ezer forintos különbözetet inkább másra költeném (például egy klassz tápegységre vagy halk hűtőkre). Arányaiban kapsz majd annyival többet eladás-

nál a drágábbik gépért, mint amennyivel most többe kerül, de tényleg nincs igazán értelme beleinvesztálni.

NOTEBOOK-VÁSÁRLÁS

Segítséget szeretnék kérni tőletek. Laptopvásárlás előtt állok, és azt szeretném kérdezni, hogy tudtok-e ajánlani nekem egy olyan laptopot, amit tudok a mostani játékok futtatására is használni, mondjuk közepes vagy jobb grafikán? Ragaszkodom az Acer, az Asus vagy a Samsung márkához. A laptop ára max 175 ezer lehet (sajna). Van ilyen laptop egyáltalán, amin tudok játszani, vagy azok többe kerülnek?

ZOLI

Kedves Zoli!
A mai játékokhoz azért nem árt még 1366×768-as felbontásban se egy rendes videokártya, főleg magas részletesség esetében. Én a Radeon HD5650, GeForce GT 330M/GT 335M triumvirátusból válogatnék, ha komolyan gondolod a dolgot. Szerencsére már 200 ezer forint alatt hozzájuthatsz ilyen videokártyákkal szerelt gépekhez. Amik belefénnek (nagyjából) a keretedbe: az Asus K42JV, az Acer Aspire 5745G és az Acer Aspire 5552G. Játszani persze gyengébb videokártyákkal is lehet (a belépők közül a legnépszerűbb a Radeon HD5470), viszont a közepes részletességnél már most se fogsz tudni feljebb merészkedni velük.

MONITORPROBLÉMA

A problémám kezd túlnőni rajtam, ezért kéne segítség. A gondom igen egyszerű, bekapcsolás után a monitor „nem kapcsol be". Magyarán mintha készenléti üzemmódban maradna, és csak villog tovább. A géppel rendben van minden, az alaplapomhoz volt lcd poster, minden teszt lefut a gépen rendesen, nem áll meg sehol. Tehát a vidikártyával, egyéb rendszerekkel nincs gond. 2 DVI van a vidikarin, próbálkoztam egyszer ezzel, egyszer a másikkal. 6-8 bekapcsolás után adott képet. Mikor a monitoron állítottam, hogy miről kapja a jelet, természetesen beállítottam a megfelelőt. Mikor a kábelt kihúztam, annak rendje és módja szerint kiírta, hogy nincs jel. Gondoltam, biztos a DVI nem jó. Kicseréltem sima analóg csatira, raktam a végére átalakítót. Az elején azt hittem, bejön, de pár alkalom után a hiba ugyanaz. Tehát a kábel sem hibás. Kezdek tanácstalan lenni. Mitévő legyek? A monitort nem szívesen cserélném le, mert nem olcsó darab (Samsung 244T).

Kedves Viktor!
Én első körben mindenképpen körülnéznék a videokártyád és az alaplapod gyártójának honlapján, BIOS- és firmware-frissítések után kutatva, addig egy lépést sem tennék. Elképzelhető, hogy valamilyen furcsa, de szoftveresen már javított inkompatibilitásba futottál bele. Érdemes esetleg másik gépben is kipróbálni ugyanezt a videokártyát ugyanezzel a monitorral. A monitorra én nem gyanakodnék, főleg, ha mindkét bemenetén ugyanezt játszotta. Egy próbát azért megérne, ha pár órára kölcsönkérnél egy másik megjelenítőt.

GÉPVÁSÁRLÁS

A segítségeteket szeretném kérni. A család úgy döntött, hogy beújítunk egy számítógépet, amin főként játszani fogunk. El is készült egy összeállítás, amiről a véleményeteket szeretném kérni.

Alaplap: Asrock 890GM-Pro3
Processzor: AMD Phenom II X6 1055T
Processzorhűtő: Arctic-Cooling Freezer 7 pro rev.2
Memória: 4GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7
Videokártya: Zotac Geforce GTX 460 2GB
Merevlemez: WD Green 2 TB 5400 rmp 64MB SATA2
Optikai meghajtó: Samsung SH-S223F 22x DVD-RW
Hangkártya: Realtek HD Audio (integrált)
Hangfalrendszer: Logitech X-240 2.1
Számítógépház: CoolerMaster RC-590
Tápegység: Cooler Master Silent Pro 500W
Billentyűzet: Logitech Wave
Egér: Logitech MX518
TFT monitor: 24" Benq V2400 Eco LED (1920×1080, TN)

Majdnem ugyanaz, mint a PC Guru Power összeállítás, csak pár dolog más. A gépre amúgy Windows 7 kerülne. Jah, és lenne pár kérdésem:

– Körülbelül mennyi idő, mire elévül?
– Hol lehet a legolcsóbban beszerezni?
– Kompatibilis lesz a DirectX 11-gyel?

ARTÚR

Kedves Artúr!
Igen, az általatok összeállított gép elég nagy hasonlóságot mutat a nálunk lévőkkel. Azt viszont nehéz megmondani, hogy milyen gyorsan avul el ez az összeállítás. Én nagyjából másfél-két évet mondanék, viszont a drasztikusabb értékcsökkenése már egy év után jelentkezni fog, egyszerűen azért, mert a termékciklus vége felé vásároltok be. A processzor valószínűleg sokáig kiszolgál majd Titeket, vélhetően a videokártya lesz az, amit cserélgetni fogtok, hiszen a mai játékok jelen állás szerint inkább arra érzékenyebbek. A DirectX 11-gyel természetesen kompatibilis a konfig, beszerezni pedig nagy valószínűséggel ismertebb webáruházakban érdemes (konkrét helyet nem írhatunk, de nézz szét valamelyik árkereső weboldalon).

MEMÓRIAGOND

Nemrég vettem egy új PC-t, és akadt vele két gondom.

1. Játék közben (nem flash játékokra gondolok, hanem például: COD MW2, COD Black Ops) néha megáll a rendszer, kékre változik a képernyő, és valamilyen hibaüzenet jelenik meg rajta. Olyan gyorsan újraindítja magát, hogy nincs időm elolvasni, mi a baja. Szerintetek mi lehet a gond?
2. Ha ez nem következik be, és normálisan ki tudok lépni a játékból, bármilyen videót le akarok játszani, csak hang van, a kép helyett csak színes csíkok vannak.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Megpróbáltam utánanézni ezeknek a dolgoknak, és memóriagondra gyanakszom. Egy Memtest segítene kideríteni a hibát?

Config:
Gigabyte 880 GA-UD3H
AMD Phenom II X4
Gigabyte Radeon HD 5770 1GB
2×2GB Geil RAM
Chieftec 450W

MISI

Kedves Misi!
Valószínűleg tényleg a memória lesz a ludas, ennek kiderítéséhez nagyon helyesen a Memtest86+ nevű programot kell letöltened, kiírnod DVD-re, majd arról bebootolni. Fontos, hogy egyszerre csak egyetlen memóriamodul legyen a gépben, amíg tesztelsz, így szűrheted ki legegyszerűbben, hogy melyik RAM-mal van gond – ha van. Mindenképpen feltenném a legújabb AMD Catalystet is (jelen pillanatban ez a 10.11), plusz frissítenék egy BIOS-t is az alaplapodon, tekintettel arra, hogy elég friss darabról van szó. Ha a memóriák közül egyik sem hibás, és a frissítések sem hoztak javulást, akkor kipróbálnám a gépet – ha van rá lehetőség – egy másik videokártyával, illetve megnézném, hogy a te VGA-d hogyan viselkedik egy másik gépben – ez lehet ugyanis a második számú hibaforrás a gépezetben.

HANGOS VIDEOKÁRTYA

A segítségeteket szeretném kérni. A videokártyám (ATI Radeon HD3800) eléggé hangos hűtéssel rendelkezik, ami hosszú távon nagyon zavaró! Tudnátok ajánlani egy árban ugyanannyit érő videokártyát, aminek halkabb a hűtése és jobb a teljesítménye, illetve ha mégsem cserélnék, akkor egy-két ventilátoros VGA-hűtőt, amik halkak, és kordában tartják a videokártyámat?

Kedves Zoltán!
A mostani felhozatalból talán a Radeon HD4670 és a HD5670 áll a legközelebb a HD3850/3870 teljesítményéhez. Jó hír, hogy előbbiből kapható még a Sapphire Ultimate változata, amely ventilátortól mentes, tehát passzív hűtésű videokártya. A tesztek alapján nyáron sem akadhat vele gondod, így ha a csere mellett döntesz, akkor ezt feltétlenül számításba venném. Ha hűtőt szeretnél venni a mostani VGA-dra, akkor az Arctic-Cooling (mostani nevén csak Arctic) Accelero S1 rev.2 az egyik legjobb választás az opcionális Turbo Modullal, hiszen alapjában véve az S1 is passzív hűtő.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Már csak pár óra van 2011-ig. Most olvastam, hogy a rendőrök bevittek valakit petárdázásért, és lehet, hogy nagyon megöregedtem, de nem tudom sajnálni a csókát. A tűzijátékkal nincs bajom (csak sajnos nem az igazi, mióta egy japán srác az augusztus 20-án eregetett zseniális show végén megkérdezte, hogy tudom-e, mikor kezdik fellőni a nagyobb rakétákat...), de a petárdát nem tudom megérteni, valahogy sosem jött át, miért jó meggyújtani valamit, ami simán a pofádba robbanhat, és ha nem ezt teszi, akkor meg durran egyet, és ennyi. Szerintem nem éri meg a kockázatot, legyen az bármilyen csekély, hiszen most komolyan, hangosat durrantani papírzacskóval is lehet, és ott csak a korábban nem elég alaposan eltávolított kenyérmorzsa jelent veszélyt. (Úristen, „veszélyes kernyérmorzsa"? Tényleg öreg vagyok!)

MÉG MINDIG BGS

Kedves Miguel!

Eddig nem igazán tartottam sokra a konzolokat – fogalmazhatunk úgy is, hogy megszállott PC-s voltam (vagyok). Az idei BGS-re kilátogatva kicsit el is szomorodtam, hogy csak konzolon lehet kipróbálni a legjobb játékokat, például az új NFS-epizódot. Persze ha már kint voltam, ráfanyalodtam; az első 10-15 perc után ráéreztem az ízére, és a 2. nap végén már úgy jöttem haza, hogy kell egy konzol. Rájöttem, rengeteget spórolok, és fejlesztgetni sem kell (ezeket eddig is tudtam, de csak most vésődöt be igazán), a kontrolleres vezérlés pedig kiváló. Első körben egy Xbox-kontrollert, aztán jövő nyáron esedékes gépcsere eljövetelekor már lehet (sőt biztos), hogy egy Xboxot veszek. Szóval nekem leginkább erről szólt az idei BGS, nem feledve persze azokat az örömteli pillanatokat, amelyeket a PCG-standnál töltöttem el! Jó volt veled/veletek beszélni pár szót, kaptam tőled egy aláírást (Köszönöm!). **(Szívesen! - M)** Szóval köszönöm az élményt, a jó programokat, a rengeteg látnivalót, jövőre is biztos megyek, ha munkám engedi, és sajnálhatja, aki nem volt kint! Ezzel zárom levelemet, és örülnék, ha viszontlátnám levelemet a Levrovban!:)

Hű olvasótok:

LTWIN

Na, most már az Isten sem mossa le a BGS-ről, hogy konzolos átnevelő tábor, pedig nem az. A CoD-meccsek például valami notebookokon mentek, ha jól emlékszem, de nem is ez a lényeg, hanem hogy szerintem jól döntöttél. Nem konkrétan azzal, hogy konzolt veszel, mert az mindegy, a lényeg, hogy felmérted a saját helyzeted, osztottál-szoroztál, és nem hagytad magad befolyásolni ezzel a hülye PC-konzol ellentéttel. Én mindig is azt mondtam, hogy nem a platform számít, hanem hogy játssz valamivel, és ennek a kitételnek te minden szempontból megfelelsz. Amúgy mint mindig, itt is az arany középút a jó: vannak dolgok, amikkel konzolon jársz jól, és vannak, amikkel PC-n. Én például azért fogok most gépet fejleszteni, hogy jobban menjen a... Civilization V. Igen, ezt is megértük, egy körökre osztott játék miatt költök el súlyos tízezreket.

CSALÓK

Sziasztok!

A minap böngésztem az interneten, utánanézegettem a Bad Company 2-nek Youtube videókon, mivel nemsokára lehet, én is fogok vele játszani. Hát beírtam a youtubeba, hogy battlefield bad company 2 cheat (hogy megtudjam, tisztán játszik-e még a többség)... Hát, szomorúan vettem észre, már van egy csalás **(Egy? Ugyan! - M)**, ami ingyenes, itt is a link a videóról: youtube.com/watch?v=Y3 _ x5D0J _ MU. Azért írom ezt meg nektek egyrészről, hogy megkérdezzem, miért érdeke az valakinek, hogy egy ilyen nagyszerű játékot elrontson egy csalással? Hiszen ez a játék nekem a csúcs volt eddig, amikor kipróbáltam. A másik meg az, hogy ti talán tudtok tenni az ellen, hogy ez elterjedjen.Nem szeretném azt, hogy ez a játék is a csalók melegágya legyen. Meg lehet ezt egyáltalán akadályozni? Vagy minden többszereplős játék sorsa az, hogy a csalások elrontsák? Tegyük fel mondjuk, hogy valamikor megjelenik a tökéletes FPS multiplayerrel. Akkor arra is egyből valaki elkezdene egy csalást csinálni?

TAMÁS

Nos, a rossz hír az, hogy bár tudunk a jelenségről, még egyesített hatalmunkkal sem vagyunk képesek befolyásolni világméretű dolgokat (ugyanilyen okokból táncolunk például kizárólag a saját szórakoztatásunk céljából, nem pedig azért, hogy adott földrajzi paraméterek mentén eleredjen az eső). Ha ez jelent valamit, mi magunk is szívjuk a fogunkat a csíterek miatt (leszámítva persze Christ, aki olyan jó, hogy őt a játékostársai folyamatosan csalónak gondolják – pedig nem az, á, dehogy).

Sajnos a csalás a PC-s játék velejárója, tökmindegy, hogy melyik stílust nézed, a faék bonyolultságú flashjátékoktól kezdve a komoly kiadói ellenőrzés alatt tartott MMO-kig mindenhol vannak olyanok, akik nem a saját ügyességük, reflexeik vagy tudásuk alapján szeretnének előrébb végezni. Ebbe csak beletörődni lehet, meg persze megfogadni, hogy te magad sosem próbálkozol ilyesmivel – minden egyéb a játékfejlesztőkön és a szerverek adminjain múlik.

FORDÍTÁS MINT KENYÉRKERESET

Üdv, Miguel!

Érdekelne a fordítás/honosítás mint munka. Anyagilag megéri-e? Szerinted hogyan lenne érdemes megpróbálnom? Kiket bombázzak az önéletrajzommal?

Egyébként angol-info tanár vagyok, és fel tudok mutatni útikönyvfordítást referenciamunkaként. Ja, és természetesen régi Guru-olvasó vagyok.

Előre is köszi az infót.

K. BALÁZS

Sok hasonló levelet kapunk (benne van a TOP 3-ban a „Hogyan lehetnék újságíró nálatok?" és a „Játékfejlesztő szeretnék lenni, hova menjek továbbtanulni?" mellett). Igazából lehet, hogy már válaszoltam is párszor rá, de sebaj, hátha tudok most okosabbat mondani. Szóval fektessük le alapként: önmagában az, hogy valaki jó angolból, még kevés, kell pár egyéb tulajdonság is. Elsődleges fontosságú, hogy a magyar nyelvet az átlagosnál jobban ismerd, ne csak az alapvető helyesírási szabályokkal légy tisztában – a pongyola fordításnál csak az idegesítőbb, amikor a drága pénzért vett játék minden második mondatán felszisszensz.

Az sem árt, ha értesz valamihez konkrétan, és itt most nem arra gondolok, hogy mondjuk légy ügyes asztalos, hanem hogy legyen egy-két olyan témakör, amiben angolul is ismered a szakszavakat, hiszen ha eléd kerül mondjuk egy szerepjáték, és neked gőzöd sincs, mi a különbség a pallos és a bugylibicska között, az hamar meglátszik majd a végeredményen is. Szerintem szinte senki sem gondolja ilyen szempontból végig, de személyes kvalitásból is szükség van néhány lényeges elemre: bírd jól a monoton munkát (mert bizony Excel-táblázatokban kapod majd a mondatokat, nem a játékot magát vágják hozzád), bírd jól a terhelést, légy képes beosztani a saját idődet, és ami a legfontosabb, hogy tudj határidőre dolgozni. Ezek mellett előny, ha nem vagy kapzsi (sajnos a játékok lokalizálása nem feltétlenül az a forrás, amiből majd házat építesz Ibizán), illetve az sem baj, ha van egy stabil, de laza munkarendű főállásod. A legnehezebb kérdés azonban mostanában az, hogy kihez fordulj, ha dolgozni, fordítani szeretnél – amennyire tudom, a korábbi biztos munkaadók kicsit visszavettek a lendületből, a nagy cégek (EA, Microsoft) lokalizációs stúdiói pedig külföldön működnek. Az egyetlen, amit mondani tudok, hogy várj egy picit, és talán gyakorolj: a magyaritasok.hu-n biztos találsz kedvedre való projektet, amibe beszállva többet tudhatsz meg erről a világról, mint ebből a két kilométernyi dumából, amit én most idekörmöltem.

JELENTÉKTELENEK LENNÉNK?

Sziasztok!

Vásároltam egy Samsung Omnia 7 telefont Windows Phone 7 operációs rendszerrel, és csatlakozni akartam a telefonnal az Xbox Live rendszerhez (meg a Markethez is), de azt írja ki, ebben a régióban/országban nem elérhető a szolgáltatás. Neten keresztül beregisztráltam a magyar Xbox Live szolgáltatásra, tehát van magyar Xbox Live fiókom, de a telefon nem engedi bekapcsolni a szolgáltatást. Most akkor van Magyarországon Xbox Live, vagy nincs?

Egyébként van egy Sony Ericsson Xperia X10-esem is Android operációs rendszerrel, de természetesen azon sem lehet az Android Market fizetős oldalát elérni. A szlovákok meg a románok simán tudnak az Android Marketről letölteni fizetős tartalmat. Nagyon semminek nézik ezt az országot külföldön. Készítettem már néhány játékot mobil Java platformra, de hiába készítenék Windows Phone 7-re, vagy Androidra, magyar fejlesztő oda játékokat közvetlenül nem tölthet fel. Tényleg ennyire jelentéktelennek nézik a külföldiek ezt az országot?

V. GYÖRGY

Ezt a levelet eredetileg Bate kapta, de szeretem az ilyen moralizálós dolgokat, és ha lehetőségem van rá, megkérem a többieket, hogy ugyan küldjék már tovább, hadd teljen vele a levrov. Szóval.

Amennyire tudom, annak ellenére, hogy a Live itthon is elindult, azért vannak még részei a szolgáltatásnak, amik nem elérhetőek – ezt szinte biztosan el is mondták a megfelelő fórumokon az MS megfelelő kollégái. Nincs ebben semmi meglepő, last.fm-ünk sincs, meg a Sky csatornáit sem nézhetjük, sőt egyes játékokat sem tölthetünk le régión belül – átok ez, de azért még együtt lehet élni a dologgal (leszámítva persze azt a módfelett szerencsétlen esetet, hogy te az említett telefont pont azért vetted, mert el akartad érni vele a Live-ot). Az androidos dolgokkal még ennyire sem vagyok tisztában, de mint minden egyéb, jellemzően 30 milliónál nagyobb népcsoportokra kitalált termék, ott sem lehetetlen, hogy nem egy kis közép-európai ország érdekeit helyezik előtérbe (bár ennek némileg ellentmond, hogy a szlovákok meg a románok néha valóban egy lépéssel előttünk járnak – könnyen lehet azonban, hogy ennek olyan gazdaságpolitikai okai vannak, amikről még csak sejtésünk sincs). Az viszont majdnem biztos, hogy a fejlesztett alkalmazásokat valahogy fel lehet juttatni az említett rendszerekbe, hiszen nem egy magyar applikációt látni mind az androidos, mind pedig az almás boltban. Konkrét linket nem tudok adni, de biztos találsz a Google-lel egy olyan oldalt, ahol elmondják, pontosan hogy is oszthatod meg másokkal az általad gyártott programot.

MEGDÖBBENTŐ LEVÉL V5

Szia!

Az lenne a kérdésem, hogy esetleg egy játéktesztelő blogot csinálnék pár barátommal, akkor hogy szerezhetnék támogatókat vagy vmi ilyesmiket, és hogyha szereznék, akkor küldenének tesztelni való játékokat vagy valami olyasmit, amin tesztelni tudom/juk a játékokat?

Ha nem érthető a kérdésem, akkor írd a válaszba, hogy küldjem el érthetőbb formában.

NÉV ÉS CÍM A SZERKESZTŐSÉGBEN

Sokan valószínűleg azt gondolják, hogy ezeket a megdöbbentő leveleket mi magunk írjuk, de ki kell ábrándítsam őket, mert bár vannak nagy pillanatai a szerkesztőség belső levelezésének, azért ekkora marhaságot még akkor sem írnánk, ha rossz lenne a hozzánk adott driver. Kedves levélíró, a kérdésed tökéletesen érthető, és emberfeletti küzdelemben elnyomom a belőlem feltörő zsigeri választ, hogy még a végén segítsek is. A játékújságírás nem így működik manapság, hanem úgy, hogy elkezdesz valamit saját erőből, aztán ha jól csinálod, már nem is azzal kell majd foglalkoznod, hogy támogatókat találj, hanem azzal, hogy elhajtsd a neked nem tetszőket. Szerencsére manapság azért már nem olyan nehéz ez, mint régen volt, csinálsz mondjuk egy blogot, teszel bele valami személyes vonást (hogy ne menjünk messzire, ott az IDDQD-blog, Stökivel és Hancuval, meg egy harmadik, magát megnevezni nem kívánó egyénnel; vagy a bateman.hu, ami Bate életének mellékszála), aztán már megy is a szekér (és ahogy a mellékelt ábra mutatja, nem is feltétlenül kell a sikerhez az, hogy úszkálj otthon a játékos hardverben.) Azt nem ígérem, hogy külön embert delegál majd számodra a helyi postahivatal, hogy a rakatszám érkező játékot a küszöbödre tudja tenni, de lesz pár száz olvasód, akik visszajárnak – és ha engem kérdezel, ez az újságírás lényege, nem pedig az ingyen kapott szajré.

KARÁCSONYI SZÁM

Kedves Miguel!

Idén nem lesz karácsonyi szám? A decemberi számban azt írtátok, hogy legközelebb csak januárban jöttök – hogy lehet, hogy idén nincs karácsonykor Guru?

HZ

Kicsit megtévesztő lehetett, hogy ezúttal ilyen nagy szünetet hagyunk, de valójában (ahogy amúgy eddig is) az inkriminált decemberi szám volt a karácsonyfák alá szánt verzió, remélem, azért nem csalódtál túl nagyot. Ha mégis, akkor most vigasztalódhatsz az ArmA II-vel (meg a tudattal, hogy oltári szívás volt nekünk január harmadikán leadni a lapot – életünk leghúzósabb évkezdése áll még előttünk, ami csak akkor sikerült, ha ezt most rajtam kívül más is olvassa).

A jövő hónaptól indítok egy „hónap levele" rovatot, szóval érdemes lesz normális üzeneteket írni nekem, hátha te nyered az ajándékot. Ne feledjétek: a levrovban bármi megtörténhet, a múltkor valaki 25 kiló Guruval nyert egy Medal of Honort. Hát nem éri meg?

Miguel
levrov@pcguru.hu

DIGI KFT
DIGI
DIGITAL TV

keres munkatársat, PHP programozó munkakörbe

Feladatok:

- weboldalak fejlesztése
- webes alkalmazások írása, fejlesztése CMS rendszerben
- adatbázis tervezése
- felhasználói dokumentáció elkészítése

Elvárások:

- minimum 3 év PHP programozói tapasztalat
- objektumorientált szemlélet
- JS/Ajax fejlesztői tapasztalat
- JS/PHP framenwork-ök ismerete
- fejlesztési minták (MVC) ismerete
- alapvető Linux/MySQL ismeretek
- önálló munkavégzés
- csapatszellem

Előny:

- CSS, XML, DOM ismeretek
- XML alapú kommunikáció, kliens-szerver tapasztalatok
- angol nyelvismeret

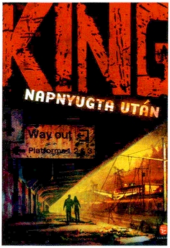
Munkavégzés helye:
Budapest, XIII. kerület

Jelentkezés módja:
Fényképes életrajzokat az allas5@hu.digi.tv címre várjuk.

STEPHEN KING

Napnyugta után

novelláskötet • Európa Kiadó



Ugyan Stephen King párszor már megfogadta, hogy nem fog többet horror-történeteket írni, azért a mester csak nem bír magával és olykor-olykor mégis meglepi a híveit néhány újabb hátborzongató történettel. A Napnyugta után kivételesen nem egy nagy lélegzetvételű regényt takar, hanem egy novelláskötetet, amely több libabőrfakasztó sztorit tartalmaz King tollából. Ideális olvasmány elalvás előttre, nem igaz?

BRET EASTON ELLIS

Nullánál is kevesebb

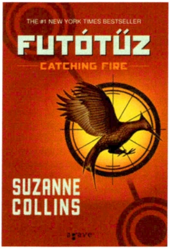
regény • Európa Kiadó

Bret Easton Ellis meghatározó alakja a kortárs amerikai irodalomnak, a nyolcvanas évek óta folyamatosan jelentet meg regényeket, amelyek alkalmanként igen nagy port kavartak (elég, ha csak az Amerikai Pszichora gondolunk). A Nullánál is kevesebb a szerző első regénye volt, és a kötet most új tipográfiával jelent meg a könyvesboltok polcain, igazodva a frissen kiadott folytatáshoz (bővebben lásd a hosszabb cikkünket).

SUZANNE COLLINS

Futótűz

regény • Agave Könyvek

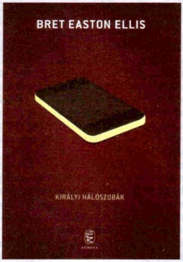


Suzanne Collins az Éhezők viadala című kötetével "robbant be" a hazai könyvpiacra, egy trilógia első részével, amely egy durva disztópiába kalauzolja az olvasót. A könyv érdekessége az volt, hogy a komoly mondanivaló mellett megmaradt ifjúsági regénynek, könnyen fogyasztható maradt a fiatalabb korosztály számára is. Most pedig itt a második kötet, a Futótűz, amely tovább szövi a főhősök történetét.

BRET EASTON ELLIS

KIRÁLYI HÁLÓSZOBÁK

Európa Kiadó • 224 oldal • 2700 Ft

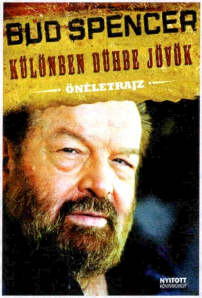


Bret Easton Ellisnek legutóbb 2005-ben jelent meg regénye az Európa Kiadónál (az önéletrajzi ihletésű Holdpark), és öt évnek kellett eltelnie mire a népszerű szerző újabb írással jelentkezett. A Királyi hálószobák nem egy teljesen új regény, hanem a szerző 1985-ben megjelent első regényének, a Nullánál is kevesebbnek a folytatása, ami visszahozza az akkor megismert szereplőket, és bemutatja, hogy mi történt velük az elmúlt negyed században, hol tartanak napjainkban. Kétségtelen, hogy nem a Királyi hálószobák Ellis legjobban sikerült írása, azonban a szerző rajongói megtalálhatják a számításaikat a kötetben, hiszen a Királyi Hálószobák továbbra is hozza a megszokott minimalista, realista stílust, a kötelező popkultúrális utalásokkal, áthallásokkal a valóságra és Ellis életére. A helyszín ezúttal Hollywood, a felső tízezer világa, bulikkal, drogokkal, a pénzért és a hírnevért mindenre képes emberekkel. Habár Ellis regényében van egy alapvető feszültség, hiszen sosem tudhatjuk pontosan, hogy a szerző miért és hogyan csavarja a szálakat, mikor mossa el a képzelet és a valóság határát, ennek ellenére a Királyi hálószobák nem egy sodró lendületű írás, szinte biztos, hogy nem fogjuk együltő helyünkben kivégezni. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem lenne jó, de kell hozzá egy hangulat, hogy élvezni tudjuk ezt a könyvet. Ellis rajongói minden bizonnyal tisztában vannak ezzel, de akik csak most ismerkednek a szerzővel, talán jobb, ha nem ezzel a kötettel kezdik az életmű megismerését.

BUD SPENCER

KÜLÖNBEN DÜHBE JÖVÖK

Nyitott Könyvműhely • 220 oldal • 3490 Ft



Bud Spencer ikon, nem csak hazájában, de Magyarországon is, hiszen legalább két generáció nőtt fel az olyan filmeken, mint a Kincs ami nincs, a Nyomás utána vagy éppen az És megint dühbe jövünk, amiket még mind a mai napig szívesen tűznek a műsorukra a kereskedelmi tv-adók. Bud Spencer előtt azonban ott volt Charlie Firpo, aki igen kalandos életutat járt be, mire a spagetti-westernek és a Terence Hillel összehozott sikerfilmek hatására Bud Spencer néven befutott és világhírnévre tett szert. A Különben dühbe jövök című önéletrajzból mindent megtudhatunk, egészen a kezdetektől, mikor még a fiatal Charlie sportolóként ért el sikereket, szóba kerül a háború, kalandozások Dél-Amerikában, a filmes karrier kezdete, a névváltoztatás oka, és feltárul a sokak által csak a babot magába lapátoló pofongépként ismert fickó – egyébként roppant szimpatikus – valódi személyisége. Amit kicsit hiányoltunk, az a legsikeresebb filmes időszak, és a Terence Hillel való kapcsolatának mélyebb taglalása, de ennek ellenére a Különben dühbe jövök egy szórakoztató és érdekes biográfia, ami sokkal többet árul az olasz sztárról, mint amit elsőre reméltünk. A színész rajongóinak és a filmmániásoknak természetesen kihagyhatatlan darab.

PINK

GREATEST HITS... SO FAR!!!

Sony Music ➲ 19 szám

Ha egy kicsit belegondolunk, akkor szinte hihetetlen, hogy P!nk immáron tíz éve meghatározó szereplője a pop-iparnak (mármint igen gyorsan elszaladt ez a tízes), és a sok hasonló próbálkozóval ellentétben képes volt hosszú időre megvetnie a lábát a zenebizniszben, ráadásul úgy, hogy évről-évre egyre igényesebb lemezekkel kápráztatta el a rajongókat és a popzene rajongóit. Az énekesnő a karrierje egy évtizedében öt stúdióalbumot, egy kisebb válogatáslemezt és három koncertfelvételt dobott a piacra, a tizedik lemeze – jelen cikkünk tárgya – pedig egy újabb best of album, melynek címe Greatest hits... So far!!! lett. A pink és fehér színekben játszó borító egy tizenkilenc szerzeményt tartalmazó korongot rejt, és ezek közül tizenhat a korábbi öt albumról származik, míg a maradék három teljesen új P!nk dal. Akárcsak a decemberi számban bemutatott Nelly Furtado best of lemez, úgy P!nk gyűjteménye is megéri a pénzét, ugyanis a válogatás az elmúlt tíz év legjobb számait (Get the party started, Just like a pill, Trouble, So what, Sobber, stb.) válogatja össze, és hiába ismerjük unalomig az összeset, egybegyűjtve és végighallgatva ugyanúgy élvezzük őket, mint akkor, mikor felkerültek a slágerlisták csúcsára. P!nk válogatás albuma egy igazi energiabomba, egy olyan összeállítás, ami egy kicsit mindig megdobja a hangulatot, legyen szó akár munkáról, akár utazásról, egy buliról, vagy csak a lakás kitakarításáról. Az élmény nem csak a rajongóknak, de a popzene híveinek is garantált.

MICHAEL JACKSON

MICHAEL

Sony Music ➲ 10 szám

Immáron másfél éve annak, hogy a pop – legújabb – királyaként számon tartott Michael Jackson elhunyt, s talán ennek fényében kicsit furcsa, hogy 2010 decemberében megjelent egy album, amely tíz szerzeményt tartalmaz, többségében olyan számokat, amelyeket korábban sosem hallottunk. Ha egy kicsit otthonosan mozgunk a zene hírek között, akkor halhattuk, hogy kritikus hangok már jóval a lemez megjelenése előtt arról beszéltek, hogy a korongon nem is Jackson énekel, hanem egy hangimitátor, szóval az egész lemez valójában csak egy újabb próbálkozás a rajongók pénztárcáinak megnyitására. Habár a vád nem alaptalan, akik egy kicsit is jobban ismerik Jackson "világát", azok tudják, hogy Michaelnél perfekcionistább előadó aligha létezett, képes volt évekig dolgozni egyetlen albumon, és számos olyan anyagot hagyott maga után, amelyek sosem jutottak el a nagyközönséghez. A Sony és a hagyatékot kezelő Michael Jackson's Estate ezeket a kiadatlan munkákat szedte össze, és a Michael névre hallgató első posztomuszalbumon ezek egy részét ismerhetjük meg. Habár a tíz számos összeállítás a nyomába sem ér a korábbi nagy sikereknek, azért kijelenthető, hogy egy valódi Michael Jackson albumot kapunk, a művészre oly jellemző dalokkal. A rajongóknak biztos nem lesz csalódás ez a lemez, de akik még nem ismerkedtek meg Jackson munkásságával (van ilyen?), azok ne ezzel a lemezzel kezdje az építkezést.

KANYE WEST

MY BEAUTIFUL DARK TWISTED FANTASY

Roc-A-Fella ➲ 13 szám

Kanye West neve az elmúlt másfél évben egyáltalán nem a zenéről szólt, hanem egy olyan emberről, aki szinte betegesen keresi a feltűnést. Ennek az attitűdnek a csúcspontja a 2009 szeptemberében tartott MTV Video Music Awards volt, ahol a jó Kanye kikapta a mikrofont a legjobb női videóért díjazott Taylor Swift kezéből és közölte a nagyvilággal, hogy szerinte az elismerés valójában Beyoncénak járt volna. Ezen momentum után az ember csak arra gondolhatott, hogy ez az ember vagy bolond, vagy tényleg ennyire tökös legény. Mindkét nézőpontból érdekes volt várni az előadó új albumát, hiszen egy bombasztikus teljesítmény esetén bizonyíthatta volna, hogy nem bolond, illetve megmutathatta volna, hogy ő bizony tényleg egy kemény gyerek, akinek valahol joga van észt osztani egy nagyszabású gálán. Nos, az igazság az, hogy Kanye legújabb lemeze egyáltalán nem kiemelkedő, nem is rossz, de korántsem olyan lehengerlő, hogy magyarázná az énekes olykor elborult személyiségét. A My beautiful dark twisted fantasy jól indul, de a 13 szám felénél kezd kifulladni a lemez, és Kanye nem által közel tíz perces számokkal "fárasztani" a hallgatóságát. Persze biztos lesz, akinek ez is be fog jönni, de ettől függetlenül West nem alkotott semmi maradandót, csupán letett egy újabb iparosmunkát az asztalra, újabb bizonyítékát adva, hogy ő valójában nem egy zenei zseni, csak egy figyelemre éhes bohóc, elfogadható énekhanggal.

TOVÁBBI ALBUM AJÁNLATOK

LEONARD COHEN

Songs from the Road

RIHANNA

Loud

ROBBIE WILLIAMS

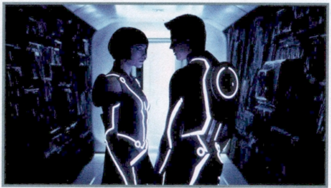
In and out of Consciousness

SHAKIRA

Sale el Sol

TAKE THAT

Progress



SCOTT PILGRIM

ADATOK

RENDEZŐ
Edgar Wright

SZEREPLŐK
Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Mark Webber, Ellen Wong

HOSSZA
112 perc

A Scott Pilgrim képregényről már jó párszor volt szó a PC Guru hasábjain, és 2011. januárjában, fél éves csúszás után végre a moziverzió is megérkezik Magyarország filmszínházaiba, s ez valóban jó hír, ugyanis a film az egyik legjobb képregény-adaptáció amit az elmúlt időszakban láttunk. Az Edgar Wright féle moziverzió tökéletesen adja vissza a hat részes (nálunk még csak négy kötet jelent meg) Scott Pilgrim képregény hangulatát, méghozzá színesben, remek színészi alakítások kíséretében. A lényeg nem sokat változott a rajzolt változathoz képest, hiszen Scott ezúttal is belehabarodik a rejtélyes Ramonába, azonban ahhoz, hogy szerelmük kiteljesedhessen, Scottnak meg kell küzdeni a lány hét gonosz exével. A mozifilm ugyan kicsit megvariálja az eredeti képregény történetét, itt-ott kivesz belőle, és az idővonal sem tökéletes, de mindez semmit nem von le a végeredmény értékéből, hiszen egy vicces és szórakoztató moziról beszélünk, amiben remek a zene, és a képregényes-, videojátékos utalások ugyanolyan jól működnek, mint a Brian O'Malley által rajzolt kötetekben. Ha tehát az eredeti verzióhoz már volt szerencséd, és tetszett, akkor mindenképpen érdemes beülni a moziba, de azoknak is ajánljuk a filmet, akik eddig semmit nem tudtak Scott Pilgrimről, ugyanis a szórakozás garantált komolyabb előismeret nélkül is.

Remek színészek, pöpec forgatókönyv és látvány. Mindent egybevéve egy szuper adaptáció.

GURUMÉRLEG

A Scott Pilgrim harsány világa nem biztos, hogy mindenki tetszését el fogja nyerni.

TRON: ÖRÖKSÉG

ADATOK

RENDEZŐ
Joseph Kosinski

SZEREPLŐK
Jeff Bridges, Garrett Hedlund, Olivia Wildw

HOSSZA
127 perc

Az 1982-es *Tron, avagy a számítógép lázadása* egy korát megelőző mozifilm volt, amely futurisztikus történetével és egyedi látványával akkor nem hódította meg a nagyközönséget, ám az anyagi bukás ellenére is kultfilmmé, a geek nemzedék egyik alapművévé vált. 2010-ben az internet, a kütyük, az okostelefonok a mindennapok részét képezik, így a Disney vezetősége elérkezettnek látta az időt, hogy feltámassza a Tron-franchise-t. Bár ne tették volna. A Tron: Örökség ismét egy olyan hollywoodi produkció lett, amire elköltöttek 300 millió dollárt, de nem futotta egy normális forgatókönyvre. Mert a látvány rendben van, a zene zseniális, a főszereplő ugyan egy tehetségtelen ripacs, de mellette legalább ott van Jeff Bridges és Olivia Wilde, de amin igazán megbukik a mozi, az a teljesen ostoba és helyenként abszolút zavaros forgatókönyv, ami tele van lyukakkal, dilettáns párbeszédekkel és felesleges jelenetekkel. A fénymotorozás és a harc szuper 3D-ben, de csak ezért nem éri meg beülni a moziba, ugyanis emelett kapunk még másfél órányi zagyvaságot, a zenről, a szabad szoftverekről, az Isokról, egy megbokrosodott Flynn-másolatról, és már nem csak azon kell elgondolkodnunk, hogy egy hús-vér ember miképp jut be a virtuális világba, de azon is, hogy egy programból miképp lesz valódi ember. Ez persze most szőrszálhasogatásnak tűnhet, de a Tron: Örökség ezen felül is az év egyik legnagyobb csalódása.

A látvány nagyon is rendben van, és a motoros, harcolós részek valóban ütnek.

GURUMÉRLEG

Bugyuta forgatókönyv nevetséges dialógusokkal, és egy tehetségtelen főszereplő..

MEGATRON ÚJ ALAKJA

A FŐGONOSZ GÚNYÁT VÁLT

Nincs Transformers film Megatron nélkül – mondhatnánk, hiszen Optimus Fővezér hiába jegelte a gonosz Álcát az első rész végén, ő visszatért a második epizódban, és bizony benne lesz a harmadik robotos moziban is. Ez persze nem olyan meglepő, az viszont már igen, hogy a főgonosz „gúnyát cserélt". Az első két részben futurisztikus űrjármű képében láthattuk, mikor átalakult, ám a harmadik részben – akárcsak Optimus – kamion formában szeli majd az utakat. Érdekes koncepció, ezek után szinte biztos, hogy lesz olyan jelenet a filmben, ahol a két ellenséges jármű egymásnak feszül.

VASEMBER RENDEZŐT KERES

VAJON KI FOG DIRIGÁLNI A PÁNCÉLOSNAK?

Nem sokkal a film rovat készítése előtt jelentette be Jon Favreau, hogy nem kíván részt venni a Vasember harmadik részének elkészítésében, így a gyártó stúdiónak új ember után kell néznie, ami nem feltétlenül könnyű feladat hiszen a rendezőnek is köszönhető, hogy a Vasember első két része egyaránt jól szerepelt a mozipénztáraknál, a rajongóknál és a kritikusoknál. Szerencsére az idő nem sürget, hiszen a harmadik résznek csak a 2012-ben bemutatásra kerülő Avengers után látnak neki – de addig sem maradunk Vasember nélkül, ugyanis a páncélos hős ebben a moziban is fel fog tűnni.

MÉG TÖBBEN FELÁLDOZHATÓAK

ALAKUL A FOLYTATÁS

Sylvester Stallone javában dolgozik a Feláldozhatóak (The Expendables) folytatásán, és a forgatókönyv farigcsálása mellett már hallani pletykákat az esetleges szereplőkről. Ugyebár az öreg Sly tuti fel fog tűnni, Jason Statham is, Dolph Lundgren is visszatér, és a legújabb bennfentes infók szerint Stallone nem csak Bruce Willist akarja meggyőzni a főgonosz szerepére, de azt szeretné, ha belga félisten, Jean-Calude Van Damme is benne lenne az opuszban. Már az első rész is jó móka volt, de ha ez összejön, akkor tuti, hogy a második felvonást is a premier napon nézzük!

LOST 6. ÉVAD

DVD

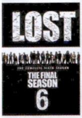
ADATOK

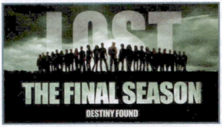
LEMEZEK SZÁMA **5 DVD**

ÁRA **6990 Ft**

MEGJELENÉS **február 16.**

A TV-történelem egyik legmeghatározóbb sorozata ért véget 2010-ben, és 2011. februárjában végre DVD-n is kézbe vehetjük a LOST hatodik, záró évadát. A stílusosan fekete díszdobozban érkező szériát nem csak az egyes részek okán lesz érdemes kézbe venni, hanem azért is, mert az utolsó fejezet epizódjai mellett számos extra is helyet kapott a lemezeken. Az egyik legfontosabb csemege *Az új főnök* című kisfilm, amely a rejtélyes sziget történetébe enged egy kicsit mélyebb bepillantást. Persze ez még csak a kezdet, hiszen találhatunk videót az utolsó évad forgatásáról, az Oceanic 815 hőseiről, a befejező szezon mellékszálairól, megismerkedhetünk a LOST forgatási helyszíneivel, ezúttal is lesz egy nagyjából nyolc perces összefoglaló a korábbi 5 évadról, és záráként találhatunk még bakiparádét, kimaradt jeleneteket és audiokommentárt egyes epizódokhoz. A felhozatal tehát elég barátságos, és külön bónusz, hogy a hazai forgalmazónak köszönhetően az összes extra (még a kommentárok is) magyar feliratot kaptak, így bárki maximálisan kiélvezheti a DVD-kiadás előnyeit. A sorozat rajongóinak, de még inkább a gyűjtőinek kihagyhatatlan vétel, aki pedig még nem látta eddig a Lostot, annak ejnyebejnye, és tessék szépen megnézni mind a hat szezont, ugyanis ez a sorozat tényleg egy nem mindennapi TV-s mestermunka.





Rengeteg extra, ráadásul méghozzá magyar nyelven, meg hát ez a Lost utolsó évada.

GURUMÉRLEG

Sajnos egyszer minden történet véget ér. Előbb a Szomszédok, most meg ez...

AGYMENŐK 2. ÉVAD

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA **4 DVD**

ÁRA **5990 Ft**

MEGJELENÉS **december 14.**

Előbb Amerikában aratott hatalmas sikereket, majd hazánkban is egyre több rajongót szerzett magának a Big Bang Theory, amely itthon Agymenők címen került adásba. Az első évad májusban vált elérhetővé DVD-formátumon, a második pedig december 14. óta vásárolható meg az erre szakosodott üzletekben. Ha esetleg valaki nem lenne képben az elmúlt évek legviccesebb sorozatával kapcsolatban, azoknak legyen elég annyi, hogy egy szőke bombázó és négy totál kocka fiatalember „együttélését" (egymás mellett laknak) mutatja be, méghozzá hasfalszaggató humorral, pörgős és éles párbeszédekkel, rengeteg képregényes és videojátékos utalással, és teljesen agyament jelenetekkel. A második évad négy lemezen, 23 epizóddal, nagyjából 500 percnyi szórakozással várja a nézőket, sőt, még egy kevéske extrát is találhatunk a lemezeken az egyes részek mellett. Egyrészt megnézhetünk egy kisfilmet David Saltzbergről, a UCLA fizikaprofesszoráról, aki tanácsadói feladatot tölt be a sorozatban, továbbá találhatunk egy bemutató videót a sorozat egyes karaktereiről és jellemzőiről, illetve még egy bakiparádét is végignevethetünk. Az Agymenők igazi csapás az agynak, tényleg az utóbbi évek egyik legszórakoztatóbb sorozata, így melegen ajánlott mindenkinek, aki egy kicsit is vevő az őrületre és a humorra.

Szórakozás a maximumon, zseniális karakterek, nagyszerű párbeszédek.

GURUMÉRLEG

Valamivel több extrát könnyedén el tudtunk volna még viselni.

ÚJABB BATMAN PLETYKÁK

FELBUKKAN AZ ÚJ NAGY Ő?

Érthető módon mindenki kíváncsi a Cristopher Nolan féle Batman harmadik részére, így az internet tele van a produkcióval kapcsolatos pletykákkal. Először arról susorogtak a bennfentesek, hogy Joker egy rövid időre felbukkan az új filmben is (ezt később cáfolták), a legújabb infók viszont már arról szólnak, hogy az egyik női szereplő Talia al Ghul lesz, az első rész főgonoszának lánya, akivel Batmannek a képregényben is igen érdekes viszonya van. Ez a fejlemény már nekünk is tetszene, ugyanis az új Batman filmekből csak egy dolog hiányzik, egy igazán erős női karakter.

HALÁLOS IRAMBAN ÖTÖDSZÖR

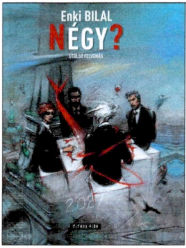
MINDENKI VISSZATÉR

A Halálos Iramban szériát vélhetőleg nem kell bemutatni senkinek. Az első rész korrekt kis siker lett, a második epizódra már csak Paul Walker tért vissza, a harmadik Tokióban játszódott és nagyjából senkit nem érdekelt, aztán a negyedik epizódra megint összeállt az eredeti banda és ez a rész lett a legsikeresebb az összes közül. Ezek után nem meglepő, hogy hamarosan érkezik az ötödik felvonás, amiben ismét szerepet kap mindenki, aki számít (Walker, Diesel, stb.), sőt, a mostanában egyre több filmben feltűnő Dwayne „The Rock" Johnson is felbukkan majd a vásznon, méghozzá egy fejvadász szerepében.

A MEGTORLÓ IS VISSZATÉR

A MARVEL VISSZASZEREZTE A JOGOKAT

Habár a Megtorló képregényben igen sikeres, a vásznon valahogy sosem sikerült learatnia a babérokat. Még a nyolcvanas években Dolp Lundgren főszereplésével készült egy feldolgozás, de az csak videón volt sikeres, aztán 2000 után született két másik mozifilm is, a Megtorló és a Megtorló: Háborús zóna, de egyik sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A sok kudarc után a Marvel visszavásárolta a megfilmesítés jogait, és a cég vezetője szerint a jövőben szeretnének előállni végre egy valóban ütős adaptációval. Meglátjuk, hogy mi lesz belőle.



Enki Bilal: Négy?

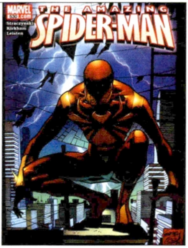
ÍRÓ/RAJZOLÓ **ENKI BILAL** KIADÓ **Titkos Fiók** OLDALSZÁM **82 oldal** ÁRA **2500 Ft**

Az év végén megrendezésre került Hungarocomix egyik legkellemesebb fejleménye volt, hogy a Titkos Fiók gondozásában megjelent Enki Bilal Szörny-tetralógiájának negyedik kötete. A Szörny-sorozat egy meglehetősen szürreális science-fiction, amely 2027-ben játszódik, de mindeközben szorosan kapcsolódik Európa sötét „múltjához", konkrétan Jugoszlávia felbomlásához, ahol az egész történet elindul. Enki Bilal hazánkban kevéssé ismert alkotó (miközben mind képregényes, mind filmes területen komoly életművel rendelkezik), és ezért is roppant örömteli hír, hogy végre a teljes sorozat elérhető magyar nyelven. Fontos azonban tudni, hogy a Szörny-tetralógia nem egy könnyen fogyasztható alkotás, sőt, önmagában a negyedik rész (melynek már a címe is igen érdekes: Négy?) teljesen értelmetlen, így ha valakinek felkelti az érdeklődését, mindenképpen a sorozat korábbi részeivel kell kezdenie a történet megismerését. Enki Bilal munkája igen összetett, komoly szimbólumrendszerrel, visszaemlékezésekkel és sokszor megmagyarázhatatlan elemekkel dolgozó képregény, amely még sokadik olvasatra is számos kérdést vet fel – de mi éppen ezért szeretjük. A képregény azonban nem csak tartalmában, de küllakjában is impozáns, hiszen a negyedik rész is igényes album formában látott napvilágot, kiváló papíron, szép színekkel, így öröm lesz a gyűjteménybe helyezni.

A Csodálatos Pókember 2011/01

ÍRÓ **több író** RAJZOLÓ **több rajzoló** KIADÓ **Semic Interprint** OLDALSZÁM **64 oldal** ÁRA **~800 Ft**

Igazán jó hírrel szolgálhatunk a Csodálatos Pókember rajongóinak. 2011 januárjától ismét havilapként funkcionál a Semic Interprint kiadványa, és ami még ennél is jobb hír, hogy az idei évtől már nem a Ultimate Spider-Man kerül kiadásra, hanem a képregény visszatér az Amazing Spider-Man közléséhez, ami azt jelenti, hogy az 1998-as megszűnés után ismét lesz olyan havi Pókember a piacon, amely az eredeti 616-os Marvel univerzum kalandjait hozza el az olvasóknak. A képregény nem a '98-ban abbahagyott szálat folytatja, hanem ugrik egy hatalmasat az időben, és az igen nagy port kavaró Civil War-sorozatnál veszi fel a Pókember képregények fonalát. Ennek köszönhetően rögtön a dolgok sűrűjébe csöppenünk, lesz új Pókember ruha (mit ruha, páncél!), veszélybe kerül Peter Parker személyazonossága és számos más bonyodalom is várható, így a Pókember rajongók igencsak elkényeztetve érezhetik majd magukat. A füzet tehát havonta jelenik majd meg, méghozzá az újságárusoknál, és a régi hagyományokhoz híven minden egyes számban két történet kap majd helyet, tehát jóval több, mint harminckét oldalon élvezhetjük majd a hálószövő kalandjait. Mi a magunk részéről nagyon örülünk a váltásnak – nem mintha bármi bajunk lett volna a Ultimate Spider-Man hazai kiadásával – és drukkolunk, hogy ez a képregény is eljusson legalább a századik számig!



Az Igazság Ligája kalandjai

ÍRÓ/RAJZOLÓ **TÖBB ÍRÓ ÉS RAJZOLÓ** KIADÓ **Képes Kiadó** OLDALSZÁM **112 oldal** ÁRA **1990 Ft**

Hazánkban a DC-szuperhősök meglehetősen alul vannak reprezentálva, ami nagy valószínűséggel nem annak köszönhető, hogy a kiadók ne szeretnék a Marvel legnagyobb riválisának hőseit, hanem sokkal inkább arról van szó, hogy a hazai közönség nem annyira vevő a konkurens kiadó szuperembereire. A Képes kiadó ennek ellenére folyamatosan igyekszik ellátni azt a réteget, akik rajonganak a DC-hősökért, és a számos Batman kötet után most egy egész csapat kalandjait adják ki. Az Igazság Ligája kalandjainak a Barátok és Ellenségek már a második kötete, és olyan neves szereplőkkel találkozhatunk ennek a képregénynek a hasábjain, mint Batman, Superman, Wonder Woman, Flash, Zöld Lámpás, Marsbéli fejvadász és a Sólyomlány. Azt mindenképpen érdemes tudni, hogy ez a kiadvány nem a hardcore képregényrajongóknak szól, hanem a jóval fiatalabb korosztálynak (8-12 éves), ennek köszönhetően mind a rajzok stílusa, mind maguk a történetek gyerekesebbek picit, mint ahogy azt az átlag DC-képregényektől megszokhattuk. Ennek ellenére a felsorolt szuperhősök kedvelőinek érdekes olvasmány lehet, csak észben kell tartani, hogy ebben a sorozatban nem a Gyilkos tréfa és az Arkham Asylumra hajazó sztorikkal fogunk találkozni. Azonban pár könnyed történet bármikor jól eshet a képregényt kedvelő embernek, és ha ilyenre vágyunk, akkor az Igazság Ligája kalandjaiban megtalálhatjuk a számításainkat.

NAPIRAJZ 4.

MERÉNYI DÁNIEL NEM PIHEN

Sokak legnagyobb örömére az év végi Hungarocomixra megjelent a korábban csak netes formában elérhető Napirajz negyedik kötete. Merényi Dániel helyenként abszurd humora ismét várja a rajongókat.

KIÁLLÍTÁS DEBRECENBEN

HALMI ZSOLT MŰVEI EGY HELYEN

Kiállítás nyílik Halmi Zsolt munkáiból a debreceni Kós Károly Művészeti Szakközépiskolában 2011. január 5-én. A tárlaton kiállításra kerül Zsolt eddigi összes képregényei, és más különböző helyeken már bemutatott munkái.

KÉPREGÉNYES SZAKIRODALOM

HA ÉRDEKEL A HÁTTÉR IS

A Hungarocomixon nem csak új képregények jelentek meg, de képregényes szakirodalom is, a Kiss Magyar képregénytörténet, amelyet Kiss Ferenc jegyez (innen a cím), és a magyar képregénykiadás korai éveit mutatja be.

Hetalia – Tengelyhatalmak #2

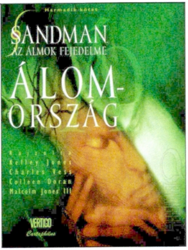
ÍRÓ/RAJZOLÓ **Himaruya Hidekaz** KIADÓ **FuMax** OLDALSZÁM **136 oldal** ÁRA **2200 Ft**

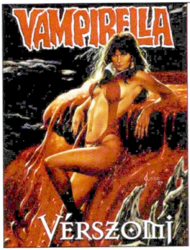
Nem is olyan régen már beszámoltunk a Fumax kiadó által megjelentetett, Hetalia címre hallgató manga-kötet első részéről, s most, az év végi Hungarocomixra megérkezett a folytatás ami ugyanolyan szórakoztató mint az elődje. Himaruya Hidekaz munkája keleti képregény létére nagyrészt Európával (és történelmével) foglalkozik, méghozzá nem is akármilyen módon. Ebben a nem kevés humorral megáldott kiadványban minden egyes országot egyetlen (meglehetősen sarkított formában ábrázolt) figura személyesít meg, és az egyes karakterek konfliktusain keresztül ismerhetjük meg az ellentéteket az egyes nemzetek között. Ukrajna és Fehéroroszország például Oroszország agyára megy, Törökország és Görögország folyton civódnak, vagy ott van a szerencsétlen Kanada, akit folyton összekevernek Amerikával. Egyaránt feltárul előttünk a közel- és a régmúlt, s miközben a lapokat forgatjuk, jól szórakozunk a találó rajzokon, a szellemes párbeszédeken és a komikus helyzeteken. A Hetalia nem egy tipikus manga, főleg ami a történetet illeti, így azoknak is bátran ajánljuk, akik amúgy nem nagyon szimpatizálnak a keleti képregényekkel – persze az alapok itt is „változatlanok", azaz a kötet fekete-fehérben „pompázik" (egy-két színes oldaltól eltekintve), és a rajzok is magukon hordozzák a stílus alapvetú jegyeit, de ezeken az apróságokon bárki könnyen túlugorhat.

Sandman #3 – Álomország

ÍRÓ **Neil Gaiman** KIADÓ **Cartaphilus** OLDALSZÁM **160 oldal** ÁRA **3380 Ft**

Abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy lassacskán minden egyes hónapra, minden egyes képregényajánlóba jut legalább egy igényes Cartaphilus képregénykötet. A legutóbbi számban a Setét Torony és a Hellboy legújabb részeit éltettük, most pedig itt van az egyik legsajátosabb képregény, a Sandman, amit Neil Gaiman tett le az asztalra. A sorozat harmadik kötete ismét több történetet tár elénk. Az első Kalliopéról szól, egy gyönyörű múzsáról, akit egy író tart fogva, hogy folyamatosan el legyen látva inspirációval a műveihez. A második történet – Az Ezer macska álma – egy kandúr szemszögéből mutatja be az emberiségre oly jellemző zsarnokságot, míg a harmadik sztori a Shakespeare féle Szentivánéji Álom című darab első bemutatóját regéli el. A záró történet címe csupán annyi, Álarc, és egy elpusztíthatatlan nő sorsát meséli el, aki semmi másra nem vágyik, minthogy végre eljöjjön érte a halál. Ahogy Neil Gaiman regényei sem szokványosak, úgy a képregényei sem skatulyázhatóak be egyetlen műfajba sem. Találhatunk fantasy vonásokat, népmesék elevenednek meg, helyet kap a valóság, a szürrealitás, és a misztikum is. Ha szereted a szerző regényeit, akkor érdemes beneveznéd a Gaiman Sandman-sorozatára is, ugyanis ezek a történetek is elvarázsolnak, ugyanúgy a székbe szögeznek, mint a mester legjobban sikerült irodalmi munkái.





Vampirella – Vérszomj

ÍRÓ: **James Robinson** RAJZOLÓ **Joe Jusko** KIADÓ **Kingpin** OLDALSZÁM **48 oldal** ÁRA **1990 Ft**

Habár azt hihetnénk, hogy Vampirella először teszi tiszteletét a hazai képregénypiacon, valójában erről szó sincs, hiszen a vérmes nőszemély már tiszteletét tette a Vampi című 1990-es kiadványban. Húsz évnek kellett eltelnie, hogy a meglehetősen szexi vámpír ismét feltűnjön a színen, s talán ezt a meglepő fordulatot az éppen divatos vámpírmániának köszönhetjük, de ez most igazából senkit nem érdekel, hiszen az a lényeg, hogy a magyar képregénykínálat egy újabb műfajjal bővült, méghozzá – kis túlzással – horrorral. Vampirelláról egyébként azt érdemes tudni, hogy ő egy „jó" vámpír, Lilith és egy démon közös gyermeke. A Kingpin Kiadó istállójában megjelent kötet (ami a Hungarocomixon volt először megvásárolható) az eredetileg kétrészes Vampirella: Bloodlust minisorozatot foglalja magában, aminek a legfőbb erénye a látvány – már amennyiben szeretjük a fura fürdőruhás, bögyös vámpírokat és nem leszünk rosszul a – szó szerint – patakokban folyó vértől. A dinamikus és szépen kidolgozott rajzok mellett azért történet is akad, de azt azért meg kell jegyezni, hogy nem ez a legerősebb oldala a Vérszomjnak. Dícséret illeti viszont a kiadás minőségét, ami ugyan kisebb, mint az eredeti, de ez semmit nem ront a vizuális értéken – aki szeretne egy merőben új műfajjal megismerkedni, és nem riad meg a formás popók és a vér látványától, az nyugodtan tehet egy próbát vele.

PINKHELL KIÁLLÍTÁS

TÁRLAT AZ MKA MUNKÁIBÓL

A budapesti Bartók 32 Galériában nyílt kiállítás 2010. december 14-én, a Magyar Képregény Akadémia tagjainak munkáiból. A tárlat 2011. január 18-ig tekinthető meg. (1111 Bp., Bartók Béla út 32.)

VIRTUÁLIS KÉPREGÉNY MINDENKINEK

RANDOM VIRTUÁLIS KÉPREGÉNYMAGAZIN

Néhány lelkes hazai alkotó az elmúlt hónapokban gondolt egy nagyot, és elindították a Random magazint, amely fekete-fehér képregényeket tartalmaz, és letölthető a netről. Innen: http://random-magazin.blog.hu

SCOTT PILGRIM 4

NINCS IDŐ PIHENNI

Ne feledjétek, januárban érkezik a mozikba az elmúlt évek egyik legjobb képregényfeldolgozása, a Scott Pilgrim, és emellett már kapható a könyvesboltokban a képregény negyedik kötete. Ne hagyjátok ki!

FACEBOOK

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg több mint kétezer-háromszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz…

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

PC Guru Hoppá-hoppá! A januári PC Guru teljes játéka egy 2009-es program lesz, egy olyan játék, amely a Guru tesztjében nyolcassal kezdődő végértékelést kapott! on Tuesday clear

Wall | Info | Photos | Discussions | Poll | Előfizetés | +

Share: Status | Photo | Link | Video

PC Guru | Spam | Settings

PC Guru Minden kedves olvasónknak kívánunk sikerekben, játékokban és PC Guruban gazdag új évet!

6,596 Impressions · 1.62% Feedback

Friday at 10:52am · Unlike · Comment · Share

You, Ádám Galló, Zakar Sándor, Británszky János and 73 others like this.

View all 30 comments

Domi Kis Szemikee Borsányi BUJÉK :D Minden PC Gurus , PC Guru olvasóknak
Yesterday at 12:45pm · Like · Flag

Zsombor Nyilas BUJÉK!!!!!Viva Pc Guru!!!!Viva new year!!!
Yesterday at 1:08pm · Like · Flag

Write a comment…

PC Guru A sok Kinectes anyag után most következzen a nagy rivális, a PlayStation Move. Összefoglaló írás a Geek Life-on!

Geek Life » Blog Archive » PlayStation Move
bateman.hu
A blogban eddig főleg a Microsoft féle Xbox 360-nal és a Kinecttel foglalkoztam, miközben idén a nagy rivális, a PlayStation is jelentkezett egy mozgásérzékelős kiegészítővel. A Sony a tavalyi E3-on mutatta be először a nagyközönségnek a Move névre keresztelt mozgásérzékelős kontrollerét, és jó egy

5,254 Impressions · 0.34% Feedback

Thursday at 7:08pm · Unlike · Comment · Share · Promote

You and 14 others like this.

Attila Dávid Sonkolyos Mi jön még? Ds walk? :))
Thursday at 7:11pm via Facebook Mobile · Like · 1 person · Flag

Dániel Boncók Mondjuk ha egy repülőgép szimulátor kijönne erre (mondjuk Star Warsos), akkor már pakolnám is a helyet a rendszernek.
Mondjuk bármilyen Star Wars játék ütne ezzel :)

Edit Page
Promote with an Ad
Add to My Page's Favorites
Suggest to Friends
Remove from My Page's Favorites

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja.

Szerkesztőség címe:
Motor Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.

Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600

twitter.com/pcgurumagazin

Information

Location:
Nagyszőlős utca 11-15.
Budapest, Hungary, 1113

Affiliation:
Gamer

Birthday:
May 1, 1992

Insights
See All

2,806 Monthly Active Users
12 Daily New Likes
9,506 Daily Post Views
113 Daily Post Feedback

Get More Connections

Get more people to like your Page with Facebook Ads! Preview below.

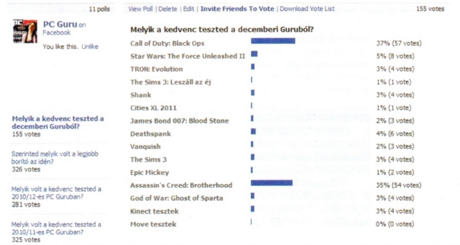
PC Guru

Hoppá-hoppá! A januári PC Guru teljes játéka egy 2009-es program lesz, egy olyan játék, amely a Guru tesztjében nyolcassal kezdődő…

Péter Birkás likes this.

Like

AZ OLVASÓK KEDVENC TESZTJE A 2011/01-ES SZÁMBÓL


11 polls | View Poll | Delete | Edit | Invite Friends To Vote | Download Vote List | 155 votes

PC Guru on Facebook
You like this. Unlike

Melyik a kedvenc teszted a decemberi Guruból?

Call of Duty: Black Ops	37% (57 votes)
Star Wars: The Force Unleashed II	5% (8 votes)
TRON: Evolution	3% (4 votes)
The Sims 3: Leszáll az éj	1% (1 vote)
Shank	3% (4 votes)
Cities XL 2011	1% (1 vote)
James Bond 007: Blood Stone	2% (3 votes)
Deathspank	4% (6 votes)
Vanquish	2% (3 votes)
The Sims 3	3% (4 votes)
Epic Mickey	1% (2 votes)
Assassin's Creed: Brotherhood	35% (54 votes)
God of War: Ghost of Sparta	3% (4 votes)
Kinect tesztek	3% (4 votes)
Move tesztek	0% (0 votes)

Melyik a kedvenc teszted a decemberi Guruból?
155 votes

Szerinted melyik volt a legjobb borító az idén?
326 votes

Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/12-es PC Guruban?
281 votes

Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/11-es PC Guruban?
325 votes

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

OLVASÓK CSIRIPELIK…

Fenn vagyunk a twitteren, és olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk. Ezúttal a karácsonyi ajándékokról (mit kaptok) és az újévi fogadalmakról (mit fogadtatok meg) kérdeztünk titeket. Íme a válaszok:

twitter.com/GrunterKovi

Elméletileg egy új egeret és headsetet, de ki tudja, a Jézuska bárkivel kitolhat… :(

Reméljük, hogy nem tolt ki veled. ;)

twitter.com/KiRaLy95

Én tavaly is meg most is,1 éves PCG előfizetést :)

A többség a jelek szerint nem értett egyet veled.

twitter.com/geriboy05

Nekem már megjött a Jézuska :D és telefont hozott, bár lehet, hogy még egy Vanquish-t is :)

Biztos volt ott Vanquish is.

twitter.com/ptmilan

Én remélhetőleg egy XBOX LIVE (1 éves) előfizetést. :D

Azóta már tuti folyton a Live-on lógsz!

twitter.com/szbzsolt

Ugyanazt, amit pár éve mindig! Már öreg vagyok, nem veszek több GURU-t. Azóta is megvettem az összeset.:)

Nagyon helyes! :)

twitter.com/balage_

Az egyik fogadalmam: ha a postás továbbra is gyűri a cuccokat a ládába, többek között a PCG-t, panaszt teszek.

Ideje a sarkadra állnod!

twitter.com/andko123

Azt, hogy ellen fogok állni ennek: Dragon Age 2 + Crysis 2 + FightNight 5 + Mass Effect 3 + Sims Medivial + NFS Shift 2. Francba EA! :D

Ez egy igen kemény fogadalom…

GIGABYTE™
Coming soon...
G1-Killer
GIGABYTE
Supports intel CORE i7 inside
intel Chipset inside INTEL® X58
Extreme gaming performance
G1-Killer™
Gaming Motherboards
Starting From
$299 USD
Leader in Motherboard Innovation
www.gigabyte.com

NEM LEHETSZ MÁSODIK!
F1 2010
Formula 1™
KERESD AZ
576 KByte
ÜZLETEKBEN!
www.576.hu
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
3
www.pegi.info
www.formula1-game.com
codemasters